Die „Chicago Great Western Railroad“

Eine Sandbox für Risus im wilden Westen.

Willkommen im „Red Bird“ von Minneapolis nach Rochester! In jedem der vier Waggons sitzen 1W6 Passagiere, auf die insgesamt 2W6+4 Klischee-Punkte zu verteilen sind (maximaler Klischee-Wert ist „6“, ggf. überzählige Klischee-Punkte verfallen). Die Klischees der Passagiere werden mit zwei W6 in der ersten Tabelle ermittelt: Der erste Wurf bestimmt eine Spalte, der zweite eine Zeile. Bei Bedarf kann noch ein Plotelement mit 1W6 in der zweiten Tabelle ausgewürfelt werden.

Das Bordpersonal des Zuges besteht aus dem Schaffner **Grover Lackington** (*bürokratischer Bahnbeamter 6*) und dem Steward **James** (*Taschendieb 2*). In der Lokomotive stehen der Zugführer **Ed Jenkins** (*Eisenbahn-Multitalent 3*) und sein Heizer **Jalava** (*untergetauchter Politaktivist 4*).

Zweiter W6	**Erster W6**		
	1-2	**3-4**	**5-6**
1	Ein geteerter und gefederter Spieler	Ein schwer angetrunkener Cowboy	Ein pickeliger Möchtegern-Revolverheld
2	Richter „Gnadenlos“	Ein glücklicher Goldsucher	Die Lady mit dem Colt
3	Die Dame in Not	Eine resolute Rinderbaronin	Eine starrköpfige Witwe
4	Ein Deserteur der konföderierten Armee	Ein schneidiger Leutnant der 7. US-Kavallerie	Ein Wasserbauingenieur mit Auftrag im tiefsten Hinterland
5	Ein Quacksalber mit gut gefülltem Apothekenkoffer	Ein Staatssekretär des US-Schatzamtes in besonderer Mission	Ein schnauzbärtiger US-Marshall
6	Ein freundlicher chinesischer Wäschereibesitzer	Der schweigsame Samurai-Cowboy	Ein halbindianischer Kopfgeldjäger

1W6	**Plotelement**
1	**Run for the Border.** Wenn wir erst in Illinois sind, dann sind wir in Sicherheit vor dem Sheriff.
2	**Hatfields vs. McCoys.** Eine Familienfehde auf Schienen.
3	**Drums on the Mohawk.** Nur noch durch dieses Tal, dann erreichen wir Rochester. Was soll jetzt noch schiefgehen?
4	**Oregon Trail.** Idealistische Siedler auf dem weiten Weg nach Westen.
5	**„Wanted!“** Es ist ein Preis auf Deinen Kopf ausgesetzt. Das bist doch Du auf dem Plakat?
6	**Country Music.** Und junge Damen von fragwürdiger Sittlichkeit.

Beispielhafte Namen. Männlich: Reverdy Johnson, Bill M. Meredith, John M. Clayton, William B. Preston, George W. Crawford, Jacob Collamer, Thomas Ewing. Weiblich: Margaret Mackall Smith, Sarah Knox Taylor, Abigail Powers, Anna Symmes.



Tobias Deißler

Richter Ewalds Räuberbande

für den 7. WinterOPC 2017, Kategorie 1 - On the Road

Der Räuberüberfall ist ein Standard-Element in Fantasy-Abenteuern, häufig als „Aufwärm-Kampf“ und stumpfes Kanonenfutter eingesetzt. Hauptmann Ewalds Räuberbande weicht von diesem Schema ab: Sie sind gefährliche Gegner, die kompetent geführt werden.

Die Bande

„Richter“ Ewalds Räuberbande besteht zum Großteil aus Veteranen des letzten Krieges, die durch den Frieden arbeitslos geworden sind. Die etwa 30 Kämpfer (~22 Männer, ~8 Frauen) sind normal kompetent für Ex-Soldaten, aber etwas verbissener und von höherer Moral als die üblichen Räuber. Sie sprechen sich selten mit Namen an, sondern mit ihrem Spitznamen oder der Funktion innerhalb der Gruppe. Sie treiben seit einigen Jahren in einem tiefen Wald ihr Unwesen, der von einer Handelsstraße durchschnitten wird.

Richter Ewald

Im letzten Krieg war er Feldwebel, und wird von seinen Leuten nur „der Richter“ genannt. Er ist ein riesiger Mann, fast zwei Meter groß, vollständig kahl mit kleinen, schwarzen Augen und von vierschrötigem Körperbau. Er ist ein exzellenter Kämpfer und völlig skrupellos, aber seine Hauptstärke ist seine Intelligenz und sein taktisches Gespür. Er kam weit herum und spricht viele Sprachen fließend, und liebt es, seinen Leuten mit seinem breiten Wissen zu beeindrucken und Vorträge zu halten.

Über die Bande herrscht er entspannt, aber absolut. Er erklärt seine Pläne gerne, wenn jemand widerspricht oder Zweifel hat, aber jemand, der seine Autorität ernsthaft anzweifelt, hat sehr schnell ein Messer im Hals.

Er eröffnet den Überfall mit einem Armbrust-Schuss in den Hals (oder eine andere verwundbare Stelle) des Anführers des Begleitschutzes (dies ist für seine Leute das Angriffs-Signal) und geht dann mit einem zweihändigen Schwert in den Nahkampf.

Armgard, die Schlächterin

Armgard ist so etwas wie die rechte Hand des Richters. Auch sie ist recht groß und trägt ihr schwarzes Haar als Zopf unter einem Metallhelm. Sie verlor ihr bürgerliches Leben, als sie zur Mörderin wurde (es war Notwehr!), und nimmt ihre Aufgabe in der Bande sehr ernst. Sie trainiert fast unermüdlich mit Schwert und Schild, um im Kampf mit den Männern mithalten zu können. Beim Überfall kämpft sie an der Seite des Richters. Ihren Spitznamen entstammt den wilden Gerüchten über den Mord, den sie begangen hat, die allerdings alle nicht der Wahrheit entsprechen.

Hauptmann Tjark

Tjark ist ein kleiner Mann mit spitzem Gesicht und verschlagenem Grinsen, der Freude am Töten und Quälen hat. Von allen Räubern kennt er den Richter am längsten und ist ein treuer Weggefährte. Beim Überfall führt er den Flankenangriff von der anderen Seite der Straße. Er ist bei den Räubern nicht beliebt, weil er ein fieses Arschloch ist, aber sie gehorchen, weil der Richter ihn eingesetzt hat.

Nantwin, der Priester

Über die Vergangenheit des schweigsamen Nantwin ist wenig bekannt, außer, dass er sich mit der Kirchenhierarchie überworfen und sich dann aus Frust der Bande angeschlossen hat. Er ist etwa 50 Jahre alt und ist damit der älteste der Bande. Er hat eine Glatze und buschige Augenbrauen. Er befolgt die Gebote nicht mehr als die anderen Räuber (und lebt auch entgegen des Zölibats mit einer Frau zusammen), hält aber gelegentlich Gottesdienste ab und dient als Seelsorger, wenn einer der Räuber ihn darum bittet. An Sonsten ist er verschlossen und hält Abstand zu den übrigen Räubern.

Die Messerschwestern

Börke, Dorit und Theda sind drei Schwestern. Sie sind zwar unterschiedlich alt (zwischen 24 und 27), sehen aber fast wie Drillinge aus. Sie sind normal groß, mit braunen Haaren und Sommersprossen im Gesicht. Sie waren Trossfrauen und sind im Sog einiger der Soldaten bei der Bande gelandet. Beim Überfall bleiben sie gewöhnlich in einiger Entfernung des Geschehens versteckt und versuchen, fliehende Zivilisten abzufangen. Bewaffnet sind sie (wie der Name vermuten lässt) mit langen Messern.

Auswahl weiterer Räuber

- Elmar der Schlitzer
- Der schwarze Raik
- Wiebke Müllerin
- Adalbrand Axt
- Diethard, genannt „Kleiner“
- „Der Junge“ (keiner kennt seinen Namen)
- Gernot Bückebein
- Balduin der Schweiger
- Toska Knie
- „Die Kocherin“ (nicht „Köchin“)

Modus operandi

Die Räuberbande lagert das Jahr über in einem einsamen Tal in den Wäldern, eine Woche querwaldein von der Handelsstraße entfernt. Während dieser Zeit durchstreift in der Regel nur ein kleiner Trupp von 3-4 Räubern die unmittelbare Umgebung der Straße, bleibt aber im Verborgenen und beobachtet nur. Die Mitglieder dieses Trupps wechseln regelmäßig durch, so dass jedes Mitglied der Bande mit der kompletten Umgebung vertraut bleibt.

2-3 Mal im Jahr, häufig um die Frühjahrs- und Herbstmessen, wenn viele Händler auf der Straße unterwegs sind, schlägt die Bande ein Bereitstellungslager etwa zwei Stunden von der Straße entfernt auf, und Späher werden die Straße hinauf- und hinuntergeschickt, um passende Opfer auszumachen: Gesucht wird eine Karawane, die lohnend, aber nicht zu stark bewacht ist. Ist das Ziel gewählt wird Meldung gemacht, und die Bande legt sich auf die Lauer. Der Überfall wird dann mit unvermittelter Brutalität durchgeführt

Auf das Signal hin bricht die Bande aus dem Gebüsch und greift zuerst die Wachen und Reiter an, und jeden, der gefährlich aussieht. Sie versuchen, die Zivilisten an der Flucht zu hindern, nehmen aber keine ausgedehnten Verfolgungsjagden auf. Wer sich ergibt wird ausgeraubt und gefesselt zurück gelassen.

Ist die Opposition vernichtet werden Tiere und Wertsachen eingesackt und die Bande teilt sich in kleine Trupps auf und kehrt auf verschiedenen Wegen zu einem Auffanglager zurück, das etwa zwei Tage vom Hauptlager entfernt liegt. Erst wenn sicher ist, dass niemand sie verfolgt, kehren sie zum Hauptlager zurück. Stellt sich die Opposition trotz der Ausspäh-Aktion als zu groß heraus bläst der Richter zum Rückzug, und die Bande zieht sich ebenso zurück.

Das Lager der Räuber

Das Hauptlager der Räuber liegt in einem abgeschiedenen Tal, und ist nur über einige Trampelpfade zu erreichen. Ursprünglich hausten die Räuber hier in einer geräumigen Höhle, aber mittlerweile sind einige Hütten und kleine Häuser entstanden, wie von Zauberhand brachten Räuber Frauen von ihren Patrouillen mit, und während die meisten Räuber damit zufrieden sind, in ihrer reichlichen Freizeit zu faulenzen, haben andere damit angefangen, Beete und Felder anzulegen und nebenher ein bisschen Landwirtschaft zu betreiben. Inzwischen ist ein kleines Dorf entstanden, und zwischen den Hütten spielen kleine Kinder mit den Schweinen und Hühnern.

In der Höhle lagert das Beutegut (Stoffe, Öle, Geschirr, Gewürze, Salz, …). Die Räuber haben noch nichts davon verkauft und geben bisher nur das erbeutete Bargeld aus. Davon kaufen sie Nahrungsmittel und sonstige einfache Güter (Ersatzkleidung, Werkzeuge, etc.) in weiter entfernten Städten und Dörfern, die Waren werden von den zum Einkaufen geschickten Trupps auf Lasttieren ins Tal geschafft.

Die Räuber leben nicht in Saus und Braus, aber weit besser als normale Bauern oder Handwerker.

Der schmale Eingang zum Tal ist gut getarnt und mit einer großen Dornenhecke abgesperrt. Früher wurde der Eingang noch rund um die Uhr bewacht, und eine Patrouille durchstreifte die Umgebung. Nachdem in den vergangenen Jahren nie jemand vorbei kam wurde diese Vorsichtsmaßnahme allerdings aufgegeben, und nur in den Wochen nach einem Überfall herrscht noch erhöhte Alarmbereitschaft.

Auf der Straße nach Irgendwo - Gelände und Komplikationen

- ein WOPC Beitrag von Christian "Rorschachhamster" Sturke, besucht meinen Blog,

Geländetabelle:

W8+W12	Sumpf	Komplikation	Ebene	Komplikation	Wald	Komplikation	Hügel	Komplikation	Gebirge	Komplikation
2	Stille Wasserfläche	Tote Gesichter im Wasser	Doline/Absenkung	Steppenbrand!	Feenkreis	Waldbrand!	Sanddünen	Wackliger Felsen	(Neben-)Gipfel	Schnee/Geröll-Lawine
3	Ertrunkener Wald	Sumpfgas	Flacher See	Fata Morgana	Riesenbaum	Sehr trockener Wald...	Hain	Geysir	Überhang	Wetter (Winter)
4	Torfmoor	Sehr hohes Schilf	Staubkuhle(n)	Heuschreckenschwarm	Glühpilze	Fallendes Totholz	Eingegrabenes Flußtal	Geröll	Schmaler Grat	Geröllhang
5	Totarm	Froschschwarm	Tiefer Graben	Sehr hohes Gras	Reisighaufen	Abgedeckte Grubenfalle	Einzelner Baum	Wetter	Steilhang	Schlammrutsch
6	Felsinsel	Tiefe Stellen im Wasser	Hain	Dichter Samenflug	Dichtes Blätterdach	Unebener Boden	Doline	Steinschlag	Steiler Hang	Kleiner Wasserfall
7	Träger Wasserlauf	Blutegel	Sumpfloch	Distelwuchs	Kaum Unterholz	Spinnenschwarm	Quelltopf	Dornengestrüpp	Flacher Hang	Spitze Steine
8	Wollgras	Wetter	Ganz sanfte Hügel	Steingeröll	Kluft	Dornensträucher	Bewachsenes Tal	Spitze Steine	Großer Felsen	Geröll
9	Schilffeld	Moorloch	Senke	Nagetierbaue	Hohe Bäume ohne niedrige Äste	Glitschige Pfütze	Trockenwiese	Geröll	Viele Felsen	Brüchiger Fels
10	Fette Wiese	Glühendes Moos	Teich/Wasserstelle	Staubiger Boden	Schnellfließender Bach	Dichtes Unterholz	Sanfter Hang	Brüchiger Fels	Alm	Wetter (Herbst)
11	Sandinsel	Wurzeln unter Wasser	Wildblumen	Matschpfützen	Hohler Baum	Trockene Äste	Steiler Hang	Wetter	Bruchkante	Wetter
12	Kopfweiden	Tiefer Schlamm	Gestrüpp	Aggressive Fliegen	Lichtung	Stolperwurzeln	Bruchkante	Sandhang	Tiefes Tal	Wetter
13	Tiefer Teich	Dornengestrüpp	Fette Weiden	Dornengestrüpp	Luftwurzeln	Spinnennetze	Teich	Wetter	Klippe	Hagel
14	Flußauwald	Dichter Nebel	Trockene Steppe	Scharfes Gras	Lichtere Stellen	Wetter	Mehrere Findlinge	Kleiner Wasserfall	Felsgrat	Gewitter
15	Moosflächen	Sehr glitschig	Einzelner Baum	Stolpersteine im Gras	Hängendes Moos	Rutschiges Laub	Klippe	Geröllhang	Kiesfläche	Wetter
16	Einzeln stehender Baum	Wetter	Bodenwellen	Wetter	Moosteppich	Laubwirbel	Feuchte Senke	Schlammrutsch	Höhleneingang	Starker Wind
17	Zypressen	Schwimmendes Gras	Einzelner Findling	Wetter	Baumstumpf	Wetter	Felsgrate	Starker Wind	Krüppelkiefern	Steinschlag
18	Birkenhain	Wetter	Mehrere Findlinge	Wetter	Teich	Wetter	Kiesfläche	Tierbaue	Gebirgsbach	Föhn
19	Unter Wasser versteckt	Irrlichter	Einzelne Erhebung	Staubsturm	Umgestürzter Baumriese	Bärenfalle!	Höhleneingang	Natternnest	Klarer Bergsee	Überwachsene Kluft
20	Heiße Schlammtümpel	Riesensonnentau!	Tafelberg	Twister!	Auwald	Sturm, Baumschlag!	Tafelberg	Überwachsene Kluft	Gletscherzunge	Wettersturz!

Wetterphänomene:

2W5	Winter	Frühling	Sommer	Herbst
2	Schneesturm	Schneesturm	Sturm	Schneesturm
3	Starker Schneefall	Sturm	Hagel	Schneefall
4	Schneefall	Gewitter	Sehr Warm	Kalt
5	Tauwetter	Sehr Warm	Heiß	Starker Regen
6	Sehr Kalt	Leichter Regen	Leichter Regen	Leichter Regen
7	Sehr Kalt	Hagel	Heiß	Sehr Warm
8	Tiefschnee	Starker Regen	Gewitter	Überfrierender Regen
9	Überfrierender Regen	Überfrierender Regen	Starker Regen	Starker Wind
10	Eissturm	Schneefall	Sandsturm	Orkan

Diese Tabellen können genutzt werden, um zufällige Geländeeigenschaften zu bestimmen, wenn es zu einer Zufallsbegegnung kommt. Aber auch wenn die SC nach einem Nachtlager suchen, oder ein NSC einen bestimmten Ort beschreibt, ist es möglich hierauf zurückzugreifen. Die Tabelle mit den Wetterphänomenen ist nicht auf das normale Wetter hin gewichtet, sondern soll schon eine Komplikation darstellen. Sie kann auch als Rückfalltabelle für unpassende Ergebnisse bei den Komplikationen genutzt werden, zum Beispiel bei „Aggressiven Fliegen“ im Winter. Überhaupt sollten Ergebnisse auch den Jahreszeiten angepasst werden – die Ergebnisse in der Ebene von „Fette Weiden“, „Trockene Steppe“ und „Wildblumen“ sind unter einer Schneedecke sicherlich kaum zu unterscheiden, genau wie das „dichte Blätterdach“ im Vorfrühling zu knospenden Zweigen wird, und im Herbst zu viel fallendem Laub. Und natürlich, ein „kleiner Wasserfall“ oder „schnellfließender Bach“ könnte kurz nach einem „Starken Regen“ sehr viel mehr Wasser führen… Orte, an denen wichtiges passiert, oder die auf andere Weise den Spielern auffallen, sollten auf der Karte vermerkt werden, um die Konsistenz der Spielwelt zu gewähren und den Spielern das Gefühl der Echtheit zu geben. Auch kann ein Wurf es vereinfachen, unerforschte Ortschaften mit einem gewissen Flair zu versehen – ein Echsenmenschendorf oder ein Magierturm in einem „Schilffeld“ fühlt sich einfach anders an, als wenn eine „Sandinsel“ die Umgebung bildet.
Übrigens: Das besondere an einem Wurf von W8+W12 kombiniert, ist das die Ergebnisse von 9 bis 13 mit je 8,33% rein statistisch gesehen gleichhäufig auftreten.

Pilgerfahrt zum Ewigen Garten

Der Ewige Garten ist das letzte Ziel unserer Gesellschaft. Ein mythischer Ort voller Pracht, Schönheit und Frieden. All unsere Hoffnungen und Träume befinden sich darin.
Niemand hat ihn je gesehen oder ist zu uns zurückgekehrt um davon zu berichten, aber die Pilgerfahrt ist der einzige Weg dorthin zu gelangen. So wurde es überliefert.

Dieses reisende „Königreich" besteht aus den Leuten, die an diese Legende glauben und deren Abkömmlingen, die die Tradition fortsetzen.

Individualisiere (wähle je eine Antwort)

- Diese Welt ist [voller Leben und Schönheit, aber wir wissen, dass dort mehr sein muss | verwüstet und im sterben begriffen | oft harsch, aber bietet auch wenige Orte des Überflusses]
- Unsere Reise [begann erst vor wenigen Tagen | hat bisher drei Jahre angedauert | wurde vor langer Zeit von unseren Vorfahren angegangen]
- Die Karawane [besteht aus Menschen jeder Herkunft, Kultur und Ethnie | ist eine Gruppe gleichgesinnter Individuen | ist alles, was von unserem Volk übrig ist]
- Der Glaube gebietet uns [immer friedlich zu bleiben, egal wie hart wir behandelt werden | die Reise nie zu beenden, anders lässt sich der Garten nicht finden | bescheiden zu bleiben und nur das zu nehmen, was man braucht | die Gemeinschaft ehren, allein zu sein ist schmerzvoller als der Tod]

Bedrohungen

- Die Menschen sind des endlosen Reisens müde und wollen endlich sesshaft werden.
- Skrupellose Banditen und Grenztribute nehmen die wenigen Dinge weg, die wir besitzen.
- Ein mächtiger Feind verfolgt uns.
- Flasche Richtung. Die Karawane ist sich uneins darüber, wohin es als nächstes gehen soll.
- Die Vorräte sind knapp und wir können in diesem Land kaum genug Nahrung finden.
- Unterschiedliche Deutungen unseres Glaubens treiben einen Keil zwischen uns.

Orte

- Ratszelt. Alle wichtigen Entscheidungen werden hier von den Führern und Ältesten getroffen.
- Der große Kreis. Die Fläche in der Mitte des Lagers. Geschäftig und voller Menschen, die sich treffen um sich auszutauschen, zu handeln oder zu feiern.
- Der äußere Ring. Zelte am Rande des Lagers. Anfällig für äußere Bedrohungen, aber dafür weniger überfüllt als das Zentrum.
- Familienzelt. Eine ganze Familie lebt hier mit all ihren Habseligkeiten und einer kleinen Feuerstelle im Zentrum.
- Die Unterschlüpfe der Vorhut. Dem Zug immer voraus, spähend und die Route planend.
- Gefallene Blüten. Gräber der Verlorenen liegen entlang unseres Wegs, voller Pflanzen.
- Draußen in der Wildnis. Ob Wälder, Wiesen, Sümpfe oder Ödnis, die Karawane ist nah, aber außer Sicht.

Charakter-Konzepte

- Führer. Gewählt für wegen seiner Kompetenz oder aus Tradition. Er verhandelt und entscheidet im Namen des Volkes.
- Älteste. Alte und weise Menschen, die unsere Legenden und Traditionen besser kennen als jeder andere. Ihr Rat wird hoch geschätzt.
- Der Eiferer. Glaube ist alles in seinem Leben und jeder, der diesen bedroht, bedroht ihn.
- Der Spross. In den Glauben hineingeboren und damit aufgewachsen. Er hat ihn sich nicht ausgesucht. Glaubt er wirklich an die Geschichten seiner Eltern oder tut er nur, dass was er muss, um in die Gemeinschaft zu passen?
- Der Handwerker. Vom praktischen Schlag mit guten Handwerkskenntnissen. Er ist essenziell im täglichen Leben. Wenn etwas benötigt wird, erschafft, repariert oder dekonstruiert er es. Sein Glaube ist vielleicht nicht der tiefste, aber er unterstützt die Leute so gut er kann.
- Der Konvertit. Ein Neuling im Glauben und in unserer Gemeinschaft. Warum ist er beigetreten? Wo kommt er her? Hat der Glaube ihn überzeugt oder hat er andere Beweggründe?

Namen

Rose, Eiche, Eberesche, Huflattich, Lilie, Efeu, Birke, Hasel, Giersch, Beifuß, Nessel, Flechte oder jeder andere Pflanzenname ist denkbar.

Scheidewege

- Eine alte und liebe Tradition von der neuen Denkschule ersetzen lassen?
- Vorräte der Einheimischen nehmen, obwohl sie nicht mit uns handeln wollten?
- Die Schwachen und Kranken hinter sich lassen, um einer Gefahr zu entkommen?
- Unsere Karawane mit einer anderen kombinieren, obwohl wir sie gerade erst getroffen haben?
- Das Volk entmutigen, indem wir die Route drastisch ändern? Gerüchten zufolge waren wir die ganze Zeit in die falsche Richtung unterwegs.

von Bernhard Gruber

Die Herberge „Zur Postsäule“ [On the Road, Schauplatz, Fantasy, systemneutral] **von Liechtenauer (mit CC3+)**

Erdgeschoss:



Obergeschoss:



Leider reicht der Platz nicht mehr, um euch zu zeigen was sich im geheimen Keller unter der so friedvoll erscheinenden Herberge abspielt…

Beitrag zum Winter One Page Contest 2017 zum Thema “On the road”

Random Mini Quests Tabelle für Reisen	
Alle hier vorgestellten Mini Quests sollen dazu dienen auf einer beliebigen Reise eingestreut zu werden. Sie sollen etwas mehr Beschäftigung bieten, als ein einfacher Encounter, aber keinesfalls vollwertige Quests für eine ganze Session darstellen. Alle Werte sind für D&D5 ausgelegt, sollten sich aber problemlos anpassen lassen. Alle Gegner sind grob auf eine Party von 4 Helden im Bereich um Level 4 zugeschnitten. Allerdings sind hier natürlich Anpassungen an die jeweilige Gruppe notwendig.	
1	**2**
Die Gruppe kommt an einem alten, verfallenen Dorf vorbei. Vor einer der Hütten finden sie 4 Ghoule (MM Seite 148) die an der Tür kratzen und versuchen ins Innere zu gelangen. Es ist ohne Probleme möglich an den Ghoulen vorbei zu schleichen, aber sollte die Gruppe sich entscheiden sie anzugreifen werden sie bis zum Tod kämpfen. Tür und Fenster der Hütte sind verbarrikadiert. Sollte die Gruppe eindringen wollen ist eine Stärke DC20 Probe notwendig. Im Innern finden sie einen jungen Mann, der im Sterben liegt. Er trägt einen Brief bei sich, der die Lage eines Schatzes beschreibt. Der Schatz befindet sich in einer Höhle unweit der Hütte. Dort findet die Gruppe 416 GP, 327 SP, 190 CP und eine Lederrüstung.	Die Gruppe trifft auf einen streunenden Hund, der von 2 Dire Wolfs (MM Seite 321) angegriffen wird, und kurz davor ist von ihnen getötet zu werden. Sollte die Gruppe eingreifen und den Hund retten stellen sie fest, dass es sich um ein Haustier handelt. Schnell wird die Gruppe feststellen, dass der Hund versucht, sie dazu zu bringen, ihm folgen. Sollten sie ihm folgen führt er sie zu einer nahegelegenen Hütte. Dort wird eine junge Familie von 5 Banditen (MM Seite 343) angegriffen. Wenn die Gruppe die Banditen vertreibt oder tötet, erklärt der Vater, dass er sich Geld leihen musste, um seine Familie zu ernähren, seine Schulden allerdings nicht begleichen kann. Er schuldet jemandem 300 GP Bei den Banditen findet sich 412 GP, 34, SP, 27 CP und zwei Heiltränke. Es ist der Gruppe überlassen, ob sie das Geld behalten, oder damit der Familie helfen. (Hier bieten sich evtl. Hooks für weitere Abenteuer an)
3	**4**
Die Gruppe trifft auf eine alte, blinde Frau (menschlich), die vor ihrer Hütte sitzt. Wenn die Gruppe sie anspricht oder sich ihr nähert entwickelt sich ein Gespräch. Die Frau ist eine Magierin und schlägt der Gruppe vor, ihr im Tausch gegen etwas zu essen die Zukunft vorauszusagen. Sollte die Gruppe darauf eingehen, wird sie der Gruppe eine exakte Beschreibung der Ereignisse ihrer letzten Quest geben. Erwartungsgemäß wird jemand aus der Gruppe sie darauf hinweisen, dass sie über etwas aus der Vergangenheit spricht. Damit konfrontiert gibt die Frau zu, dass ihre Kräfte nachgelassen haben, und sie etwas Drachen-wurzel braucht, um in die Zukunft zu sehen. In einer Höhle in der Nähe sei welche zu finden, sie selbst jedoch zu alt und schwach für diese Strapaze. In der Höhle trifft die Gruppe auf 2 Quaggoth (MM Seite 256). Kehrt die Gruppe mit der Drachenwurzel zurück, sagt die Frau verlässlich die Zukunft voraus. (Diese Quest kann perfekt genutzt werden, um einen Hinweis für die nächste Quest zu geben, oder als Hook benutzt werden, indem die Auftragsannahme beschrieben wird)	Am Straßenrand trifft die Gruppe einen Priester von Torm (+2 Begleiter), der sie bittet, ein paar Leichen auf einem nahen Schlachtfeld zu verbrennen, da dieses von Ghoulen überrannt wurde und er es nicht tun kann. Er bietet der Gruppe 250 GP an. Sollte die Gruppe einwilligen und zum Schlachtfeld gehen, finden sie dort neben drei firschen Leichen eine lebende Person, die von 3 Ghoulen angegriffen wird. Sollten sie die Ghoule töten und die Person befragen, wird diese ihnen erzählen, dass der Priester bei ihm und seinen Kollegen Drogen bestellt hat und sie nach einer großen Lieferung den Ghoulen zum Fraß vorgeworfen hat. Sollte die Gruppe zum Priester zurückkehren und den Auftrag als erlediegt melden, wird dieser sie bezahlen (Nach einigen Rückfragen ob auch wirklich *alle* Leichen verbrannt wurden). Sollten sie ihn zur Rede stellen, wird er versuchen die Gruppe zu bestechen (mit 100 GP). Gehen sie darauf nicht ein greift er an. Für den Priester ist das entsprechende Profil im MM Seite 348 Für die Begleiter verwenden sie das Profil der Thugs auf Seite 350
5	**6**
Die Gruppe passiert auf ihrer Reise eine Brücke über einen kleinen Fluß, auf welcher sich offensichtliche Blutspuren finden, die seitlich von der Brücke ins Wasser führen. Sollte sich die Gruppe entschließen den Fluß zu untersuchen, treffen sie auf 2 Krokodile (MM Seite 320) und finden neben einer toten Person und ihrem Pferd eine kleine Schatulle, die einen Brief enthält. Dieser beschreibt einen Schatz, welcher sich im Keller einer alten Windmühle unweit des aktuellen Aufenthaltsorts befindet. Wenn die Gruppe die alte Mühle aufsucht, stellt sie fest, dass die Mühle bereits lange verlassen ist. Der Zustand ist entsprechend schlecht. Im Keller trifft die Gruppe auf einen Black Pudding (MM Seite 241). In einem Versteck (DC 15 Perception zum entdecken) findet die Party dann eine +1 Magic Armor, 2 Heiltränke sowie 350 GP.	Die Gruppe kommt an eine, brennenden Gasthaus für Reisende vorbei, vor der 5 bewaffnete Personen (Thug MM Seite 350) stehen. Die Personen beobachten den Brand, machen aber keine Anstalten irgendetwas zu unternehmen. Sollte die Gruppe sie ansprechen werden sie behaupten, dass es einen Unfall gab, und die Hütte nicht mehr zu retten sei. Die Gruppe kann auf verschiedene Arten feststellen, dass etwas nicht stimmt. - Insight DC15 um festzustellen, dass die Personen lügen - Investigation DC10 um festzustellen, dass die Tür von außen blockiert ist - Perception DC20 um eine Frau im Innern schreien zu hören. Sollte die Gruppe sich entscheiden die Personen zu vertreiben oder zu töten können sie mit einem Stärke DC15 Check die Tür öffnen und die Frau befreien. Dabei nimmt er entsprechende Charakter 2D4 Feuerschaden. Die Personen waren Banditen, die sie überfallen haben und sie weigerte sich zu kooperieren. Sie gibt der Gruppe zum Dank 200 GP

Thomas Ogermann (mit freundlicher Unterstützung von Annett Wegner und PBDS)

Begegnung auf der Strasse

Die letzten warmen Tage im Jahr ermöglichen noch einmal die Reise auf den Reichsstraßen, bevor der Herbst das Fortbewegung ungemütlich und der Winter sie beinahe unmöglich macht. Die ersten Blätter ändern bereits ihre Farbe, während die Sonne durch die Blätter scheint.

Die Situation

Auf einem Waldweg kommen den PC eine Gruppe von ca. 25 Gefangenen entgegen, die von 7 Wächtern und zwei Aufsehern bewacht werden. Die Gefangenen sind aneinander gekettet und tragen Kleidung in unterschiedlichen Stadien des Verfalls.

Die Wächter tragen alle die Farben des Reiches, in dem sich die PC befinden. Zwei von Ihnen sind beritten, der Rest geht zu Fuß. Die Reiter sind mit Schwert und Schild ausgerüstet, die Infantristen mit Speer, Schild und Kurzschwert. Die Aufseher tragen Knüppel und Kurzschwerter.

Wichtige NPCs

Kommandant: Rhett Larrick (Mensch, männlich, 52) Larrick ist ein gestandener Soldat mit ebensolchem Habitus. Er ist beinahe so hoch wie breit und sein Bart macht die mangelnde Pflege mit Masse wett. Er ist treu in seiner Pflichterfüllung. Den Transport führt er mit der ihm eigenen Gründlichkeit aus. Er ist streng, aber nicht grausam zu den Gefangenen.

Stellv. Kommandant: Mavis Hamett (Mensch, weibl., 34) Mavis ist in das Militär eingetreten, weil sie ihr Land beschützen möchte und große Taten anstrebt. Sie ist eine sehr gute Soldatin, hat jedoch bisher noch nichts tun dürfen, was ihren Ansichten nach etwas Heroisches wäre. Dieser Umstand hat sie mit der Zeit etwas unwirsch werden lassen. Die Gefangenen sieht sie als Reichsfeinde. Sie hat daher keine Skrupel, hart, teilweise sogar grausam mit ihnen umzugehen. Sie hat eine durchschnittliche Statur und halblanges, unfrisiertes Haar.

Fortgang der Situation

Wenn die PC den Zug passieren, zieht einer der Gefangenen eine verborgene Klinge, um diese in den Hals des Wächters neben ihm zu rammen. Dieser fällt sofort tot zu Boden.

- Die Gefangenen haben diesen Moment erwartet und schlagen nun gemeinsam gegen die Bewacher los.
- Die anderen Gefangenen sind überrascht und wildes Chaos bricht aus.
- Aus dem Wald springen in diesem Moment eine Anzahl von Bewaffneten, die den Gefangenen beistehen.

Reaktionen der PC

Die PC können sich auf eine Seite schlagen oder sich einfach nur ihrer Haut erwahren, wenn sie neutral bleiben wollen. Die Wächter werden sich vermutlich irgendwann an die PC wenden, um sie um Unterstützung zu bitten.

Mögliche Ausgänge und Plothooks

Nach dem Ende des Kampfes sind folgende Ausgänge möglich:

Die Wächter gewinnen

Wenn die PC geholfen haben, werden sich die Wachen erkenntlich zeigen. Diese könnten dann zur weiteren Bewachung angeheuert werden oder vom Kommandanten an seinen Vorgesetzen verwiesen werden, da dieser immer gute Leute braucht.

Wenn die PC nicht geholfen haben, wird gerade Mavis Hamett sie angehen und mit Gefängnis bedrohen, auch wenn sie nicht wirklich etwas tun kann. Einige Zeit später könnten die PC entweder von einem heimlichen Beobachter der Rebellen angesprochen werden, der ihr Zögern für mangelnde Reichtreue hält oder das Militär will die PC doch noch zu einer Befragung festsetzen.

Die Gefangenen gewinnen

Wenn die PC geholfen haben, werden die Gefangenen sich überschwänglich bedanken. Diese könnten dann versuchen, die PC für einen Freiheitskampf zu gewinnen oder einige Zeit später verfolgt das Militär die PC für ihre Tat, da sie den Verbrechern zur Flucht verholfen haben.

Wenn die PC nicht geholfen haben, werden die Gefangenen misstrauisch blickend das Weite suchen. Die PC können im Anschluss vom Militär (Befragung oder Strafvollzug), von den Gefangenen (Beseitigung von Zeugen) oder von beiden Verfolgt werden. Es könnte sich auch in der nächsten Stadt jemand an die PC wenden, um ihre wahren Beweggründe herauszufinden.

Erstellt von: Sascha Hermann

Erstellt mit: http://homebrewery.naturalcrit.com

Foto: https://pixabay.com/de/users/valiunic-1720744/



1W20	Dinge die man auf der Straße treffen kann
1	Ein fahrender Händler begegnet euch und bietet seine Waren feil. Wirf einen W6: 1-5 Er hat nichts besonderes auf Lager; 6 Er hat einen magischen Gegenstand dabei.
2	Vor euch auf der Straße befinden sich 1W6 Wölfe, welche sich grade über eine Kuh her machen.
3	Ein Satyr/eine Dryade sitzt am Wegesrand und spielt auf einem Musikinstrument.
4	Ihr seht ein Art Kultstätte, auf einem Felsen sitzt ein Tierschädel und blickt in eure Richtung.
5	Nach einer Wegbiegung seht ihr ein kleines Haus, darin wohnen drei alte Frauen.
6	Ein Ritter und sein Knappe machen grade Rast an einem kleinen Fluss, bisher scheinen sie euch nicht bemerkt zu haben.
7	Etwas großes fliegt über euch hinweg, leider werdet ihr von der Sonne geblendet.
8	Ein Bauer werkelt an seinem Wagen rum, anscheinend ist eines der Räder gebrochen.
9	2W6 Banditen versperren euch den Weg, entweder ihr bezahlt den Zoll oder ihr tragt die Konsequenzen.
10	Eine Quelle am Wegesrand, doch die Bäume in der Nähe scheinen verdorrt zu sein.
11	Ein kleiner Kobold sitzt auf einem Topf voll Gold und kichert in seinen Bart, als ihr näher kommt verschwindet er einfach.
12	Eine Hängebrücke führt über einen Fluss, sie sieht sehr vertrauenerweckend aus.
13	Raketenwürmer haben die Straße durchlöchert, überall befinden sich Erdhügel. Das behauptet zumindest das kleine Kind da…
14	Vorne auf der Straße liegt ein Baum quer, ist das vielleicht ein Hinterhalt?
15	Hinter der nächsten Wegbiegung findet ihr eine Planwagen, dieser ist mir Pfeilen gespickt.
16	Oben am Himmel leuchtet etwas hell auf. Wenn ihr nach oben blickt könnt ihr einen Meteoriten sehen welcher unweit eures Standortes in einen Wald einschlägt.
17	Eine Fee erscheint euch und bietet euch einen Trank der Heilung an. Sie hat einen Trank der von drei Personen genutzt werden kann bevor er leer ist, jeder der davon trinkt heilt augenblicklich 2W6 Trefferpunkte. Sollte niemand Heilung benötigen verabschiedet sich die Fee und verschwindet.
18	Ein wilder Eber durchbricht das Unterholz und kreuzt die Straße, gefolgt von einem Reiter mit ein Hirschgeweih. Diesem folgen riesige schwarze Hunde. Sollte ein Druide oder ein Waldläufer in der Gruppe sein (oder jemand auf die eine oder andere Art einen Jäger spielen), muss dieser einen W20 werfen bei einer 10 oder niedriger schließt er sich der wilden Jagd an und wird bis zum nächsten Morgen in einen der Hunde verwandelt. Sollte jemand aus der Gruppe sehr schwächlich oder ängstlich sein konnte er als neue Beute gewählt werden.
19	Ihr findet mitten auf der Straßen einen grünen Zehn, als welchem noch ein Stück Knochen ragt. Sollte jemand den Zeh einstecken muss er jeden Abend einen W20 würfeln bei einer 10 oder niedriger bekommt er keine Vorteile durch den Schlaf.
20	Ein großer Tross blockiert vor euch den Weg bzw. behindert ein schnelles weiterkommen. Sollte sich jemand aus der Gruppe mit Bannern auskennen, kann er das Banner des Kaisers/Königs/Fürsten erkennen. Vielleicht wäre es nicht ratsam diesen zu überholen…

Höllenfahrt nach Santa Fe
Ein Szenario für Deadlands Classic
von Nick Dysen

Was bisher geschah:
Nathan Younger sitzt wegen Mordes unschuldig im Gefängnis von Santa Fe. In der Nacht des Mordes spielte er mit einem Fremden Karten, konnte dies vor Gericht jedoch nicht beweisen und soll in vier Wochen am Galgen baumeln. Sein Anwalt George Baxter beauftragt daher das Aufgebot, diesen Fremden zu finden und rechtzeitig nach Santa Fe zurückzubringen.
Der Fremde / Der Entlastungszeuge:
Miles Parker, ein notorischer Falschspieler und Deserteur der Unionsarmee, nahm Younger bis aufs Hemd aus und suchte dann das Weite. Parker kommt häufig mit dem Gesetz in Konflikt und hält das Aufgebot für Gesetzeshüter oder Kopfgeldjäger. Er versucht es ihnen also so schwer wie möglich zu machen, ihn aufzuspüren. Nach ca. drei Wochen stellt das Aufgebot ihn nördlich von Albuquerque in einem Eisenbahncamp der Dixie Rails. Parker hat sich auf der Flucht eine üble Beinwunde zugezogen und liegt im Lazarett-Zelt. Auch medizinische Laien erkennen sofort, dass die Wunde es ihm unmöglich macht, auf ein Pferd zu steigen. Da aufgrund anhaltender Überfälle durch Apachen und feindliche Eisenbahngangs derzeit keine Züge nach Santa Fe fahren, können sie nur die Kutsche nehmen, um den unwilligen Zeugen rechtzeitig zurückzubringen und Youngers Leben zu retten.
Der Auftrag:
Da sämtliche Kutschen im Camp der Dixie Rails gehören, macht der Vorarbeiter Ned Tucker dem Aufgebot einen Vorschlag. Tucker benötigt einige Männer, die eine Ladung Dynamit zu einem Arbeitscamp im Norden bringen. Von seinen Leuten hat sich niemand freiwillig für dieses Himmelfahrtskommando gemeldet, daher schlägt er dem Aufgebot vor, das Dynamit für ihn abzuliefern. Das Camp liegt etwa auf halbem Weg nach Santa Fe – für die Posse nur eine kleine Verzögerung. Nach erfolgreicher Lieferung könnte das Aufgebot dann die Kutsche weiter für ihre Fahrt gen Norden nutzen.



Die Kutsche:
Der Wagen steht außerhalb des Camps. Auf der offenen Ladefläche, unter einer Plane, wurden 30 Kisten mit je 20 Stangen Dynamit inkl. Zünder mit Seilen gesichert. Außerdem stellt Tucker der Posse vier Pferde. Unter normalen Umständen machen sie etwa 10 Meilen am Tag, wenn die Gäule angetrieben werden, auch bis zu 15. Bis nach Santa Fe sind es etwa 70 Meilen.



Das Dynamit:
Der Sprengstoff wurde in der Hitze schlecht gelagert und fängt bereits an zu schwitzen. Nitroglycerin tritt aus und könnte das Dynamit jederzeit hochgehen lassen. Schnelligkeit und ein kühler Kopf sind also gefragt.
Gefahren während der Fahrt:
Neben blutgierigen Steppenläufern (Deadlands Grundregelwerk S. 198), Black River Eisenbahngangs, die das Dynamit gern für sich hätten, und feindlichen Apachen, die den Wagen mit Brandpfeilen angreifen, ist das Gelände für jeden Kutscher eine echte Herausforderung. Steinige Pisten, Treibsand und eine Überquerung des Rio Grande verlangen alles ab. An einer Stelle wurde gar eine Brücke über ein vertrocknetes Flussbett gesprengt, so dass das Aufgebot die Kisten abladen, die Kutsche ans andere Ufer bringen und wieder mühsam beladen muss. Parker versucht derweil, die Reise zu sabotieren. Er droht sogar, sich mit dem gesamten Dynamit in die Luft zu sprengen - und Feuerwaffen sind in so einer Situation keine gute Idee, Amigo. Kurz vor Erreichen des Arbeitscamps ist auch noch eines der Räder verschlissen und muss vor der Weiterreise dringend ersetzt werden.
Im Arbeitscamp der Dixie Rails:
Das Camp liegt in einer bewaldeten Gegend und bietet ein Bild der Verwüstung: Umgerissene Zelte, achtlos auf dem Boden verstreute Ausrüstungsgegenstände und einige Arbeiter, seit über einer Woche tot. Die Leichen weisen mehrere, stilettartige Einstiche auf und scheinen vergiftet worden zu sein. Merkwürdigerweise sind sämtliche Holzteile des Camps verschwunden. Die Kutsche kann also nicht auf Anhieb repariert werden. Nach einiger Zeit ist ein verdächtiges Summen aus dem Wald zu vernehmen.
Die Grubenwespen (siehe Kanaillen & Viecher S. 95):
Das Arbeitscamp wurde zufällig in der Nähe eines unterirdischen Grubenwespennests errichtet. Die gigantischen Wespen fressen Holz, fühlten sich durch die Eisenbahner gestört und griffen das Camp mit ihren giftigen Stacheln an. Die unterirdischen Gänge kommen der Oberfläche recht nahe, und es ist leicht möglich, bei einem Gang in den Wald durch die Decke eines Tunnels einzubrechen. Da das Aufgebot Holz für ein neues Rad benötigt, ist eine Begegnung mit den Wespen unausweichlich.

Kategorie: On the Road

Roadkill

Ein FATE Szenario für Kampagnen im Urban Fantasy, Zombie-Apokalypse, Horror oder Monsterhunter-Genre

roadkill /ˈrəʊdkɪl/ [mass noun] - Animals killed on the road by vehicles (Quelle: Oxford dictionary)

Einleitung: Die Charaktere fahren mit dem Auto auf einer Landstraße in einer ländlichen Gegend, als etwas rumpelt: Sie haben ein Kleintier überfahren. Eventuell steigen sie aus und untersuchen das Tier oder fahren einfach weiter. Falls sie es mitnehmen (z.B. zum späteren Verzehr), nutzt es die erste Gelegenheit, zu verschwinden, denn…

Plotaufhänger: Aufgrund der Eigenheiten der Kampagnenwelt erwacht der Roadkill wenig später zu untotem Leben, erfüllt vom unbändigen Wunsch, Rache an seinen Peinigern zu üben! SIE werden zu seinem Roadkill…

Szene 1 - Die Verfolgung (Aspekte: *On the Road again; ich seh da irgendwas im Augenwinkel!*)

Der Roadkill ist blitzschnell, kennt die Umgebung und folgt so seinen Mördern, obwohl sie im Auto fahren.

Szene 2 - Die Übernachtung (Aspekte: *Neblig-düstere Nacht; Wir werden beobachtet!*)

Ob im Motel oder der Wildnis; das Biest beobachtet und kann selbst evtl. als Schemen im Dunkeln wahrgenommen werden. Den Charakteren wird klar, womit sie es zu tun haben. Sie können recherchieren, dass bestimmte scharfe Gewürze (Pfeffer, Habanero-Chillis, Essig…) oder ein erneutes Überfahren gegen diese Art der Monster eingesetzt werden kann (zum Vorteile Erschaffen).

Szene 3 - Showdown (Aspekte: *Es ist überall!*)

Zur späten Nacht hin greift das Biest an. Es wirft sich auf die Charaktere, beißt sich mit seinen Nagetierzähnen fest, wütet im Blutrausch und verschwindet immer wieder im Dunkeln. Ein verzweifelter Kampf! Die örtlichen Hillbillys bieten aber ihre Hilfe an.

Szene 4 – Der Twist (Aspekte: *D'sis' unser Fressen, Mann! Ja, dich mein' ich*)

Die Hillbillys wollen den Roadkill keineswegs töten, sondern kennen das Phänomen der Wiederauferstehung der Biester und folgen den Zurückgekehrten religiös-kultisch. Wen immer sich ein Roadkill als Opfer sucht (also die Charaktere), den sehen auch die Hillbillys als Opfer an und wollen ihn rituell in einem großen Räucherofen zubereiten und als Kannibalen verspeisen.

Der Roadkill

Konzept: ***Untotes Kleintier***

Dilemma: ***Rache an den Landstraßenmördern!***

Andere Aspekte: ***Klein und garstig***; ***Verdammt, wo steckt es?***

	Fertigkeiten (Fate Core)	Methoden (Turbo Fate):
Großartig (+4):	Heimlichkeit	Tückisch
Gut (+3):	Kämpfen	Flink
Ordentlich (+2):	Athletik, Wahrnehmung	Kraftvoll, Sorgfältig
Durchschnittlich (+1):	Kraft, Wille	Scharfsinnig, Tollkühn

Stunts (Fate Core / Turbo Fate):

Sprung an den Hals (Kämpfen / Tückisch): Wenn der Roadkill mit *Kämpfen* / *Tückisch* angreift und erfolgreich ist, verursacht er einen zusätzlichen Punkt Stress *und* eine leichte Konsequenz ***Nimm es weg! Nimm es weg!*** Er kann nie ***Unbewaffnet*** sein.

Tödlicher Beobachter (Wahrnehmung / Sorgfältig): Der Roadkill erhält einen Bonus von +2, wenn er seine Opfer beobachtet und dabei mit *Wahrnehmung* / *Scharfsinnig* einen Vorteil erschafft.

Stress (allgemein, körperlich / geistig): ◯◯◯

Thema: On the Road

Ausgeliefert

von Simon Moskala

Was für ein Stress. Tausende Pakete warten in deinem Lieferwagen auf ihre Zustellung.
Es fällt dir mittlerweile schwer Weihnachten irgendetwas besinnliches abzugewinnen.
Wenigstens ist in drei Stunden Feierabend. Vorausgesetzt der Verkehr läuft weiterhin so flüssig wie bisher. Nächster Halt. Nächstes Paket. Moment mal. Was riecht hier so streng? Fuck. Ist das was kaputt gegangen?
Du blickst ungläubig auf deine feucht gewordenen Sicherheitshandschuhe. Dann auf die Unterseite des Pakets. Rote, trübe Flüssigkeit tropft durch den durchgeweichten Boden.
Deine Fantasie schaltet sich zu deinen Gedanken um Paketversicherung, Haftungsausschlüsse und mögliche Erklärungen zu fehlerhaften Sicherung des Absender. Zu viele Thriller und Actionfilme hast du schon gesehen, die genau so begannen. Zu dumm nur, dass die Zusteller meist Statisten waren, die alsbald das Zeitliche segneten. Ein übliches Schicksal lästiger Zeugen.
„Sie haben ihr Ziel erreicht.“, verkündet dein Navi schließlich in freudlosem Ton.
Du nimmst das Paket und schluckst. Verscheuchst die absurden Gedanken mit einem Kopfschütteln. Nach dem Klingeln am Türschild, meldet sich zu deinem Missfallen auch noch der Empfänger. *Das wäre auch zu einfach gewesen.* An der Tür angekommen übergibst du das Paket mit einer freundlichen Stimme: „Passen sie auf, da scheint etwas ausgelaufen zu sein. Bitte hier gegenzeichnen.“ Der Mann nimmt das Paket und öffnet es sofort. Wirkt er anfangs noch nervös, so wandelt es sich nun zur Trauer, dann aber gleich zur Wut. Er reißt dich am Kragen in seine Wohnung und schlägt die Tür zu.
Nun befindest du dich in einem verrauchten Wohnzimmer, umgeben von mehreren düster dreinblickenden Gestalten in billigen Lederjacke. Vodkaflaschen und übervolle Aschenbecher füllen den Tisch. Der Empfänger drückt dich auf einen Stuhl und setzt sich dir gegenüber.
„Von wem hast du dieses Paket?“
„Vom Verteilerzentrum. Es war schon im Wagen, als ich meine Schicht begonnen habe.“
„Du wirst mir helfen, den Absender zu finden! Ich will wissen, welcher ****(ein angemessenes Schimpfwort hier einfügen)Yuri das angetan hat.“
„Aber wie soll ich…“
„Mir scheißegal! Du wirst! Verstanden?“
Um seiner Forderung den nötigen Nachdruck zu verleihen, drückt er mir ein Küchenmesser an die Kehle. Ich nicke vorsichtig.
Bevor ich allerdings zu meinem Wagen zurück kann, muss ich meinen Pass rausrücken.
Kein Weg zurück. Verdammt.
Da bist du nun. Hast eine Handynummer, die auf einen Flyer einer russischen Disko notiert wurde und einen Verfolger im Nacken, der deine nächste Schritte beschattet.
Konzentrier dich! Was soll ich nur tun? Ich sehe drei Möglichkeiten:
Polizei? Doch welche Folgen wird das haben?
Herausfinden, wer der Kerl ist? Ich hab bereits einen Namen, eine Anschrift, eine Handynummer und eine russische Disko. Doch welchen Nutzen hätten diese Informationen für mich?
Die Forderung erfüllen? Das scheint die einfachste zu sein, aber ich glaube, da mach ich mir was vor. Am Ende wird mir jemand dafür an Leder wollten. Doch hier könnten mir meine Arbeitskollegen helfen.

Der Text kann als Stimmungsmacher herhalten oder als Aufhänger für ein Abenteuer. Dabei ist offen, ob ein Spieler die Person verkörpert, oder es der Auftragegebende NSC ist. Letztendlich muss man sich entscheiden.

Welche Möglichkeiten hat man nun im weiteren Verlauf?
Zunächst kann der Fahrer versuchen, seinen Beschatter loszuwerden. Straßenkenntnis und Fahrkünste sind hier gefragt. Ist dies geschafft, heißt es weitere Klingeln putzen. Man muss sich nur für eine Richtung entscheiden.

Polizei: Sie wird ihn verwanzen und raten, sich weiterhin unauffällig zu verhalten. „Tun sie ihren Job, als ob nichts wäre. Wir kümmern uns um den Rest.“ Von Wegen. Beim Zugriff konnte einer entkommen und bald hat der Bote einen Schwarm wilder Russen an seiner Stoßstange kleben. Hilfe ist unterwegs. Bis dahin heißt es überleben.

Freunde: Natürlich besucht man nur brauchbare Freunde. Schläger, Nerds, Büroangestellte des Verteilerzentrums. Sie werden ihn entweder begleiten oder im Hintergrund unterstützen.

Schläger: „Zeigen wir denen, wie eine Retour bei uns aussieht!“ Der Weg führt sie zurück zum Ursprung der Geschichte. Im Frachtraum warten seine Freunde auf ihren Einsatz. Bei der Keilerei haben die Zusteller die Oberhand, bis einer der Russen eine Schusswaffe zückt. Zeit zu fliehen! Hoffentlich hat man bis dahin an seinen Pass gedacht. Doch so schnell geben die Russen nicht auf und nehmen die Verfolgung auf.

Nerds: „Schauen wir mal, was das Netz über diese Kerle ausspuckt!“ Er findet einige Artikel zu Schlägereien vor dem Club. Meistens waren daran die Türsteher und einige Biker beteiligt. Am Ende seiner Recherche findet er sogar einen möglichen Hinweis darauf, dass es sich dabei um Gebietsstreitigkeiten handelt. Will ich mich da wirklich einmischen?

Büroangestellte: „Warum willst du das wissen? Das verletzt den Datenschutz! So ernst, ja? Wirklich? Na gut. Abgegeben wurde das Paket im Shop an der Prinzstraße.“ Nun fährt man von einem Infoschnibsel zum nächsten. Die Videoaufnahme der Überwachungsanlage des Paketshops zeigt einen markanten Kerl mit Bikerjacke, samt Logos auf dem Rücken. 1 % Club und so weiter. Nächster Halt, Bikerclub und die Suche nach dem Absender. Findet man schließlich den Kerl aus der Aufnahme, kann man ihn bis nach Hause beschatten und dann die Info an den Russen übergeben. Doch man sollte aufpassen, nicht entdeckt zu werden. Die Kerle sind paranoid und so ein großer Lieferwagen ist auffällig.

Disko: Schaut man hier vorbei stellt man ernüchtert fest, dass sie erst spät Nachts öffnet. Doch auf einigen Bildern in einem Schaukasten erkennt man mehrere Kerle aus dem Wohnzimmer. Sie scheinen hier Stammgäste oder sogar Besitzer zu sein.

Am Ende dieses Abenteuers sollte idealerweise die Ungewissheit blieben, ob es damit erledigt ist, ganz gleich welchen Weg man gegangen ist.

Ryuutama-Zufallstabelle: Missgeschicke auf der Reise

Anne & Julian Hofmann

Schafft ein Reisender bei Ryuutama seinen Travel-Check nicht, so verliert er die Hälfte seiner HP. Da es im Laufe des Abends eher langweilig wird, sich einen Charakter zum dritten Mal in Folge den Knöchel verdrehen zu lassen, gibt es hier eine Tabelle, die etwas Abwechslung in die Möglichkeiten des Charakterleids hineinbringen soll.

	Lv 1 Terrain: TN=6		**Lv 2 Terrain:** TN=8		
D10	**Grassland**	**Wasteland**	**Wood**	**Highland**	**Rocky Terrain**
1	Mit dem Fuß in einem Tierbau stecken bleiben	Verletzt von Raben, die Essen klauen wollten	Ein anderer SC lässt einen Ast ins Gesicht schnallen	Adler lässt sein Beutetier auf den SC fallen	Felsspalten
2	In den Müll vorheriger Reisender getreten	In einem alten Banditenlager die Hand aufgeschnitten	In Dornenhecke stecken geblieben	An einem Steinkreis eine Monolithen-Kettenreaktion ausgelöst	Im Netz einer Steinspinne
3	Von der Schönheit der Natur abgelenkt	Ein Einsiedler versucht den SC von „seinem Land“ zu vertreiben	Von einem flüchtenden Hirsch über den Haufen gerannt	Die schöne Tochter eines Reisbauern zu lange begafft	An einer Engstelle stecken geblieben
4	Brennnesseln	Abgehärmtem Hund begegnet	In der Falle eines Jägers	Plötzlicher Geysirausbruch	Aufgeschreckter Fledermausschwarm
5	Auf einer Slime-Spur (S. 202) ausgerutscht	Ein überdimensionaler Steppenroller erfasst den SC	Bissiges Insekt fällt dem SC in den Nacken	Hinter einer Böschung geht es plötzlich den Hang hinab	Einem Wahnsinnigen begegnet
6	Ein Kind aus einem Fluss retten	Aus Frustration gegen einen Stein getreten, der eine Steinschildkröte war	Konekogoblin will fangen spielen	Die Bösartigkeit einer Bergziege unterschätzt	Kleinen Steinrutsch ausgelöst
7	Einen Bienenstock verärgert	Auf einem Kieselsteinfeld ausgerutscht	Vom Baum des Baumfällers erwischt	Wildpferdstampede	Untote (S. 194ff) greifen aus Rissen im Boden nach den Füßen
8	Über ein Walking Egg (S. 178) gestolpert	Stampede von High Roadrunnern (S. 180)	Auf feuchter Wurzel ausgerutscht	Ein Hungry Mole (S. 183) hat einen Teil des Pfades untergraben	Eine instabile Felsformation zum Einsturz gebracht
9	Den Karren eines Reisenden über den Fuß fahren lassen	Auf einem alten Schlachtfeld an einer Waffe verletzt	Von einem Baumstamm, der über einen Bach führt, abgerutscht	Einem übelmeinenden Reisenden vertraut	An dornigem Gestrüpp verletzt
0	In einen Bach gefallen	Mit sonst friedlichem Hobnekogoblin angelegt	Eine Wildschweinmutter beschützt ihre Kinder	An einer uralten Ruine einen Mechanismus falsch benutzt	Ein Griffon (S. 182) möchte seine Ruhe haben

	Lv 3 Terrain: TN=10			**Lv 4 Terrain:** TN=12		**Lv 5 Terrain:** TN=14
D10	**Deep Forest**	**Swamp**	**Mountain**	**Desert**	**Jungle**	**Alpine**
1	Giftige Waldfrucht für ungefährlich gehalten	Sumpfgas verursacht Halluzinationen	(Entfernter) Regen verwandelt den Pfad in einen Sturzbach	Hitzeschlag	Einen heiligen Ort der Einheimischen betreten	Eiszapfen fallen von einem Überhang herab
2	Kräuterweib verflucht SC	Irrigerweise einer „Kostbarkeit“ nachgegangen	Wind-Dragon spielen über den Köpfen der SC, umgeweht	Ein fehlzündender Samen einer Napalm Palm (S. 186)	Eine überdimensionierte Blüte verteilt giftige Pollen	Mit der Zunge irgendwo kleben geblieben
3	Rast in einer Bärenhöhle	Von Mücken zerstochen	Den Halt verloren	Auf Skorpion getreten	Schlingpflanzen	Versinken in Neuschnee
4	Übersieht eine Schlingfalle von Wilderern	Auf Giftefeu Rast gemacht	In einen kalten Gebirgsbach gefallen	An kristallinem Gebilde aufgeschnitten	Von einer Demoncat (S. 184) getäuscht	Erfrierungen im Gesicht
5	Nahes Wolfsgeheul lässt SC durch dichtes Gebüsch rennen	Ausgerutscht, ins Moor gefallen	Ein Stück des Passes bricht plötzlich weg	Sand in die Lunge bekommen	Eine bekannte Frucht wächst hier in einer giftigen Variante	Absturz in Gletscherspalte
6	Ein riesiger Myconid (S. 187) setzt sich auf einen SC	Giftige Kröte	Einem Yak an seinem schlechten Tag begegnet	Von Geiern für Aas gehalten	Beim Baden Bekanntschaft mit Piranhas gemacht	In die Fußstapfen eines Yeti getreten
7	Ein Bärenjunges will spielen	Über Wurzel gestolpert	Steinschlag	Einer Fata Morgana gefolgt	Feuerameisen	Probleme mit Höhenluft
8	Giftige Pilzsporen	Tierkadaver entdeckt	Zwischen Felsen eingeklemmt	Treibsand	Drogenfrösche	Kleine Lawine
9	An stark harzendem Baum kleben bleiben	Ein morscher Baum gibt nach	Dem Nest eines Adlers zu nahe gekommen	Einen Kaktus umarmt	Affen schmeißen mit Kokosnüssen	Ein Eremit testet die Willenskraft des SC
0	Vor ungefährlichem Tier erschrocken und verletzt	Krokodil/Große Schlange versucht SC ins Wasser zu ziehen	Beim Klettern Hand eingeklemmt	Beim Rasten von einer Wanderdüne überrascht	In herabhängender Liane verheddert	Schnee blendet die Sicht und lässt einen Unfall geschehen

bei Kritik, Fragen, und Anregungen: dschulis@googlemail.com

WOPC 01 On the Road

An einem großen, aber eher gemäßigt befahrenen Fluss in einem beliebigen Reich einer beliebigen, frühmittelalterlichen Fantasy-Welt liegt die „Zollfeste". Zollfeste liegt auf einer kleinen Insel inmitten des Flusses.

Wollen Schiffe den Fluss passieren, so wird eine Gebühr fällig, welche von der Station gewissenhaft eingetrieben wird. Um zu verhindern, dass Schiffe sich einfach vorbeimogeln, werden über den Fluss gespannte Ketten als Sperre genutzt. Diese werden mit großen Kurbeln straffgezogen, sobald ein Schiff in Sicht kommt und wieder heruntergelassen, sobald die Gebühr ordentlich entrichtet wurde. Versucht trotzdem ein Schiff durchzubrechen, so versenken die auf der Station postierten Ballisten das Schiff und konfiszieren das anfallende „Treibgut“.

Die Station selbst ist gut befestigt und bietet 50 Personen Quartier, wozu es allerdings in Friedenszeiten nur selten kommt. Sie hat neben einer Anlegestelle für kleinere Boote auch 10 Ballisten und zwei Katapulte.

Auf der Station findet sich in Friedenszeiten nur eine Notbesetzung von ca. 20 Personen. Unter anderem die folgenden Personen:

Korrupter Zöllner

Korruption ist ein Krebsgeschwür, welches überall da wächst, wo unterbezahlte Verwaltungsangestellte mit großen Mengen Geld hantieren müssen. Simon Zollmeister ist ein schlaksiger Mann mittleren Alters mit einer Gabe für Mathematik und der Fähigkeit, zu lesen und zu schreiben. Er hat relativ schnell erkannt, dass sich eine ständig ändernde Höhe an Gebühren gut auf den eigenen Geldbeutel auswirken kann. Und so führt er stehts eine kleine Menge mehr ab, als er müsste. Dafür ignoriert er dann auch gerne mal die ein oder andere „fragwürdige“ Fracht“ – zumindest, wenn der Kunde einen Aufpreis zahlt.

Betrunkener Lotse

Archibald Nexus ist ein ganz normaler Lotse und für das strammziehen der Ketten verantwortlich. Er hat kürzlich erst Frau und Kind bei einem Feuer verloren und ertränkt nun regelmäßig seinen Gram in Alkohol. Sein Kommandant weiß zwar davon, kann es ihm aber nicht verübeln und lässt ihn aus Mitleid gewähren. Ein skrupelloser Kapitän könnte das ausnutzen, um im rechten Moment durch das Netz zu schlüpfen.

Übereifriger Schütze

Ein Artillerie-Schütze aus der Hauptstadt. Michael Korbmacher ist gerade erst 18 Jahre alt geworden und muss sich nun als Schütze auf der Zollfeste beweisen. In jugendlichem Leichtsinn schießt er eher einmal zu viel als zu wenig und wurde schon das ein oder andere Mal dafür gerügt. Aber er ist noch jung und seine Schüsse treffen immer gut. Mit etwas mehr Übung wird mal ein guter Schütze aus ihm.

Alter Schmuggler

Am Anlegesteg der Zollstation sitzt ein alter Schmuggler. Käpt´n Snert ist ein Mann, der im Leben schon viel gesehen, gehört und gehandelt hat. Der etwas stämmige, kleine Mann mit dem ergrauten Vollbart ist ein Dauergast in der Feste und beliefert die Zöllner und Soldaten mit allem, was sie vom König nicht bekommen. Rauschmittel, Informationen oder Sonderanfertigungen: Käpt´n Snert weiß, wo er es herbekommt – solange der Preis stimmt.

WinterOPC - On the Road (NSC)

<u>Telder, der fahrende Händler</u>

Ein guter Händler hält steht's sein Wort. Ein kluger Händler, sucht seine Kunden mit bedacht. Ein gieriger Händler hat keine Zukunft.

- Eine alte Weisheit, der fahrenden Händler

Telder ist ein fahrender Händler aus der Provinz. Nach außen hin, sieht er nach nicht viel aus. Eine eher schmächtige, wenn auch hoch gewachsene Gestallt mit grünen Augen, rotblonden Haaren und gestutztem Backenbart. Dazu achtet er steht's darauf, dass sein äußeres steht's gepflegt ist und seine Kleidung keine Spuren von Abnutzung aufweisen. Denn wenn er einen Grundsatz seines Geschäftes verstanden hat, dann diesen: Ein erfolgreicher Handel, beginnt bei einem gepflegten Aussehen des Händlers. Denn dieser Art von Händler, sind die Kunden eher bereit etwas abzukaufen, als demjenigen der nicht auf sein Äußeres achtet.

Zu seinem wohl gepflegtem Äußeren, kommt noch etwas anderes hinzu. Telder hat eine silberne Zunge. Ein Talent welches es ihm ermöglicht, seinen Gegenüber von dem zu überzeugen was er sagt. So hat er schon, manch guten Handel abgeschlossen. Doch setzt er diese Fähigkeit auch in brenzligen Situationen ein, wenn viele keinen anderen Ausweg sehen als Gewalt. Dies und ein paar im richtigen Zeitpunkt eingesetzte Münzen, haben ihn schon so manches Mal gerettet. Eine weitere Gabe, die er besitzt, ist ein untrüglichen Instinkt dafür, was sein Gegenüber haben wollen könnte. Und er gehört zu der Sorte Händler, welche für gewöhnlich von allem etwas dabei haben. Seien es nun Handwerkswaren, Luxusgüter, haltbare Lebensmittel, Rohmaterialien wie Tuch oder aber andere Dinge.

Denn Telder handelt nicht nur mit normalen Waren. Tatsächlich kann man bei ihm auch Dinge finden, welche man bei einem fahrenden Händler, nicht erwartet hätte. Zutaten für Zaubertränke, Bücher in sprachen welche bis auf Eingeweihte niemand lesen kann, Material für die Herstellung von magischen Gegenständen oder gar magische Gegenstände selbst. Und selbst wenn er mal nicht das gewünschte dabei hat, kann er einem sagen wo man es her bekommt. Freilich nicht umsonst, denn auch Informationen sind für ihn ein Handelsgut welches seinen Preis hat. Dafür kann man sich darauf verlassen, dass die Informationen man von ihm erwirbt auch, das Geld wert sind. Denn mit diesen hält er es, genauso wie mit seinen anderen Waren. Telder ist nämlich ein Händler der steht's darauf achtet, das die Waren die er verkauft steht's in einwandfreiem Zustand sind. Egal was es ist.

Das und die Tatsache dass er immer seine Vereinbarungen einhält, selbst wenn er einen finanziellen Nachteil hinnehmen muss, hat dazu geführt, das er viele Stammkunden besitzt und sich unter diesen, sogar einige einflussreiche Leute befinden. So ist Telder nachaußenhin ein fahrender Händler. Tatsächlich kann man ihn, zu einem der am besten Informierten Männern des Landes zählen. Ein Umstand der nur wenigen bekannt ist und wenn es nach Telder geht, soll das auch so bleiben.

- von Rumil89

Der Fluch des Schalks

Dieses Abenteuer wurde für den 7. WOPC in der Kategorie “On the Road” geschrieben.

Ein Schalk im Nacken

Der Barde Fitz Grün hatte großes Pech. Auf seinen Weg nach Elenvina fuhr im der Koblod Schalk in den Nacken. Schalk ist ein sehr nerviger, zynischer und manipulativer Geselle. Und so verleitete der Kobold den armen Fitz zu unerhört obszönen Spottliedern, die ihm zwar einen bescheidenen Reichtum, aber auch den Zorn von der Illuminata Praluciata von Luring-Zwillenforst, dem Räuberhauptmann Rassa der Wilde und der Fee Ardaigh einbrachte.
Die Helden_innen werden von Fitz angeheuert und gebeten, ihn sicher ins Reich des Horas zu bringen.

Von Jägern und Hasen

Flucht aus der Stadt

In der Stadt formieren sich schon die Handlanger der Illuminata, um den Barden wegen Götterlästerung vor Gericht und auf den Scheiterhaufen zu bringen. Die Gruppe muss es auf jeden Fall schaffen, vor Torschluss Elenvira zu verlassen, sonst dürfte es um sie geschehen sein, da am nächsten Morgen auch die Greifengarde und die Flussgarde nach Fitz suchen werden. Proben auf Verbergen, Verkleiden, Gassenwissen, erschwert um den Umstand, dass der Schalk die Bemühungen immer wieder hintertreibt.

Die besten Chancen zur Flucht bieten sich direkt am Stadttor, wo die Helden_innen schnell Pferde stehlen und im Wilden Galopp durch das Tor entkommen können (Reiten -3) oder im Hafen einen Fischer bestechen, der sie übersetzt.
Im Reich der Räuber
In den Wäldern südlich von Elenvina, in dem Tal zwischen den Windhagbergen und dem Pheaconwald, da liegt das Reich des Räuberhautmanns Rassa des Wilden. Der aus Almada stammende Räuber versucht, gemeinsam mit seinen Spießgesellen, der Reisegruppe eine Falle zu stellen. Ganz klassisch liegt hierbei ein Baumstamm über dem Weg. Die Helden_innen können gegen die 1W6+2 Rüber und ihren Haußtmann kämpfen oder versuchen, die Falle zu umgehen (Sinnesschärfeprobe -2, um den Hinterhalt zu erkennen, Wildnisleben +1, um ihn weitläufig zu umgehen). Sollten die Helden_innen siegen, können sie ihren Weg vortsetzen. Sollten sie unterliegen, werden sie ins Räuberlager gebracht und sollen am nächsten Morgen gehängt werden. Die Helden_innen haben eine Nacht Zeit, sich zu befreien (Die Helden sind mit einem Seil an einen Baum gefesselt. Sammelprobe auf Fesseln für alle Helden_innen). Als Deus Ex Magina kann auch die Feenkönigin eingesetzt werden. Ihre Biestinger vertreiben dann die Räuber.

Hinter dem Steinkreis gleich rechts

In der Nähe eines kleinen Moors befindet sich ein alter Steinkreis, der das Tor zur Feenwelt der Herrin Ardaigh darstellt. Die Fee versucht, mit Hilfe von Irrlichtern und Blütenfeen, die Gruppe in den Steinkreis und so direkt in den Palasthof ihres Reiches zu locken. Der Schalk im Nacken von Fitz wird von der Feenwelt wie magisch angezogen.
In der Feenwelt wird die Gruppe sofort von W6 Wildschwein-Biestingern bedrängt. Deren primäres Ziel ist es, den Barden übers Knie zu legen und dessen Instrument zu zerstören. Die Helden_innen können der Feenwelt entfliehen, wenn sie den Hof des Feenpalastes durch ein Steintor verlassen, dass so aussieht, als wäre es ein Teil des Steinkreises. Fliehen die Helden_innen, so werden sie auf dem Rest der Reise von wolfsköpfigen Biestingern verfolgt werden. Diese sind in der Lage, die Fährte der Helden_innen zu erwittern, lassen sich aber durch scharf riechende Stoffe von der Jagd abbringen.
Unterliegen die Helden_innen, bekommt Fitz die Tracht Prügel seines Lebens und wird, samt den Helden und seiner zerstörten Laute, aus der Feenwelt geschmissen.

Von Glockenklang und Zaubersang oder: Wie vertreibt man einen Schalk

Durch die derben Späße von Schalk (Er nutzt seine Fähigkeit als Bauchredner, um Zwist zwischen allen Umstehenden zu stiften, höllisches Lachen ertönt nach gelungenen Scherzen, Fitz muss wie unter Bann ständig Streiche spielen...) könnten die Helden_innen auf die Idee kommen, dass Fitz von einer fremden Macht besessen wird. Hilfe und Rat können die Helden_innen bei Praios-Geweihten finden (unter der Auflage, dass Fitz sieben Jahre lang den Tempelchor in Havena leitet), Schelme (sie können den Schalk erahnen und ihn überreden, auf jemand anders zu springen), Phex-Geweihte (der Schalk wäre nur zu gern bereit, einem gewitzten Dieb zu folgen) und Feen (sie erkennen Ihresgleichen und für eine entsprechende Queste wären sie Bereit, den Schalk in ihr Reich zu nehmen... vorübergehend) erhalten. Ein Hausmittel gegen den Schalk wäre übrigens Knoblauch, den kann er auf den Tod nicht ausstehen.

In Sicherheit

Sollten es die Helden bis nach Grangor schaffen, erhalten Sie je Held 3 Dukaten und 5 AP. Wenn sie unterwegs den Schalk bannen, ist dies ebenfalls 5 AP wert. Sollten sie den Schalk nicht bannen, so werden sie nach zwei Wochen überall in Grangor Steckbriefe mit dem Kontrerfeil Fitzens entdecken, der wegen Beleidigung, Unzucht und groben Unfug gesucht wird.

Dramatis Personae

Der Schalk im Nacken

Die Werte können hier nachgelesen werden.

Fitz Grün

MU 12 KL 11 IN 14 CH 14 FF 14 GE 12 KO 11 KK 12 LeP 27 AsP 27 KaP -
GS 8 INI 12+1W6 SK 1 ZK 1 AW 6
Sozialstatus: Frei
Vorteile: Geborener Redner, Glück I, Vertrauenerweckend,
Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Eitelkeit)
Sonderfertigkeiten: Fertigkeitsspezialisierung Musizieren, Ortskenntnis (Shahana), Sprachen: Muttersprache Mittelreichisch III
Kampftechniken: Dolch (AT 9 / PA 5 TP 1W+1 Nah
Talente:Körperbeherrschung 4, Singen 8, Sinnesschärfe 4, Tanzen 2, Zechen 2, Bekehren & Überzeugen 6, Betören 7,Etikette 5, Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 10, Überreden10, , Willenskraft 8 Brett- & Glücksspiel 5, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 5 Magiekunde 3, Sagen & Legenden5, Sphärenkunde 2, ,Musizieren 7,
Kampfverhalten: Laut um Hilfe schreien, wegrennen und dabei auf den Angreifer fluchen
Flucht: bei Schmerz I

Gardisten, Räuber, Feenwesen

Werte von Gardisten (Aventurischer Almanach S. 260), Räubern (Aventurischer Almanach S. 259, Rassa ist Kompetent, in einem Kettenhemd gehüllt, Trägt einen Topfhelm mit einem Stierschädel als Helmzier) und Feenwesen findest Du in entsprechenden Publikationen.

Xeledor di Morres' rollendes Theater

Autor: Henning v. Bassi; Beitrag für den „Winter One Page Contest" 2017; Kategorie „On the Road"
System/Welt: DAS SCHWARZE AUGE/Aventurien
Ort u. Zeit: Svelltland/beliebig

Fürwahr, das Svelltland ist nicht gerade ein Hort kultureller Vergnügungen. Theater und Oper sind so gut wie unbekannt, gesungen werden derbe Sauf- und Hirtenlieder, und Tanzdarbietungen finden höchstens Akzeptanz, wenn sich „die Mädels" am Ende ausziehen.[1]

Da ist es umso erstaunlicher, dass sich **Xeledor di Morres**, ein Mann von Kultur und Ausdauer, trotz reichlicher Rückschläge nicht von seinem Plan abbringen lässt, dem rauen Land am Svellt und seiner „bodenständigen" Bevölkerung die schönen Künste näherzubringen.

Vor einigen Jahren scharrte Xeledor eine Truppe mehr oder minder begabter Schauspieler um sich und besorgte zwei Ochsenkarren und ist seitdem beständig mit seinem „fahrenden Volk" als ***Xeledor di Morres' rollendes Theater*** auf Tour. Bereist (und bespielt) wird in erster Linie das Svelltland, wobei die Theatergruppe auch bereits einige Abstecher nach Weiden und in die Markgrafschaft Greifenfurt hinter sich gebracht hat.

Das „Ensemble"

- **Xeledor di Morres**: Der Mittvierziger (gebräunt, gewinnendes Auftreten, angeblich liebfeldischer Abstammung) ist nicht nur der Organisator des Theaters, sondern auch Hauptdarsteller und Urheber der gespielten Stücke, die allesamt aus seiner Feder stammen. Es handelt sich in der Regel um recht übersichtliche Handlungen, die durch gesangliche Darbietungen aufgelockert werden. Xeledor besetzt sich selbst ausnahmslos als den strahlenden Helden.
- **Arnbrecht Topfenstrudel**: Der gebürtige Andergaster ist nicht unbedingt das, was man ein schauspielerisches Naturtalent nennen kann, dennoch hält Xeledor eisern an dem zumindest einsatzfreudigen Arnbrecht fest. Dieser spielt zwar äußerst hölzern, nimmt dafür aber klaglos hin, dass die mit dem Theater unerfahrenen Svelltländer ihre Wut an ihm auslassen. Denn Arnbrecht spielt in der Regel den Bösewicht, womit er oft den Unmut des Publikums auf sich zieht, das nicht recht zwischen Bühnengeschehen und Wirklichkeit zu unterscheiden weiß.
- **Elmai Peutler von Hollerwiese**: Eine Diva durch und durch, leider aber auch komplett talentfrei und ungeheuer naiv. Die junge Mittelreicherin mit diskutierbarem Stammbaum hält sich für einen aufgehenden Stern und hofft, irgendwann in einem „richtigen" Theater unterzukommen. Die stets grell geschminkte Elmai spielt in den meisten Stücken Xeledors die „Jungfrau in Nöten", wobei besonders ihre gesanglichen Auftritte einen „bleibenden Eindruck" beim Publikum hinterlassen.
- **Hartmann Keilerswede**: Ob als Handlanger des Bösewichts oder als Gehilfe des Helden: Hartmann übernimmt alle kleineren Rollen, die anfallen. Je mehr Nebenfiguren es gibt, desto besser fällt die Qualität der Darbietungen aus, denn Hartmann (ein ungefähr 30 Sommer zählender Weidener) ist wohl der talentierteste Darsteller des gesamten Ensembles.

Weitere Mitreisende

- **Zidanja Peschelei**: Die gebürtige Svelltländerin kennt sich in der Region bestens aus und verdient ihren Lebensunterhalt vor allem mit Quacksalberei. Sie verkauft Tinkturen und Wundermittel aller Art, behandelt aber auch einigermaßen fachgerecht kleinere Wunden. Seitdem sie einen hochrangigen Ork-Veteran vom Stamm der Gravachai von seinen Zahnschmerzen befreit hat, können Xeledors Leute relativ unbehelligt das von den Rorwhed-Orks besetzte Gebiet am Svellt durchqueren (solange Zidanja mitreist, was in der Regel der Fall ist).
- **Ludewich Jager** und **Argos Hafergarb**: Wenn es überlandgeht, kümmern sich die beiden Ex-Söldner um den Schutz der Schauspieler, denn die Region ist durch den Orkensturm recht unsicher geworden. Sowohl Ludewich als auch Argos sind recht wortkarg, verstehen sich aber hervorragend darauf, ihre Waffen sprechen zu lassen (natürlich nur, wenn es sein muss).
- **Reochaid Goscerny**: Ein recht begabter Magus albernischer Abstammung, der sich besonders auf Illusionszauber versteht. Reochaid sorgt mit seiner Magie für ansprechende Bühnenkulissen, was aber nicht immer gern gesehen ist, denn in manchen Regionen des Svelltlandes ist der *Lowanger Dualismus*[2] stark vertreten. Die Dualisten sind Anhänger des Götterfürsten Praios und der Magie gegenüber sehr feindlich eingestellt.

Falsches Spiel

Auch wenn man es auf der Bühne nicht bemerkt – Xeledor ist ein besserer Schauspieler als man glauben mag. Denn sein „rollendes Theater" ist nichts weiter als ein großer Bluff. In Wahrheit handelt es sich bei seiner Schauspieltruppe um eine Räuberbande, die durch die Lande streift, um die Orte, in denen sie Station macht, „auszunehmen". Dabei geht die Bande immer gleich vor:

In ihrer Tarnung als fahrendes Volk machen Xeledor und seine Kumpanen in einem Dorf Halt (am liebsten Ortschaften, in den Goldsucher oder Pelzhändler ansässig sind) und spionieren die Bewohner aus, bis sie in Erfahrung gebracht haben, wo diese ihre Wertsachen lagern. Sobald dies erledigt ist, kündigt Xeledor den großen Auftritt seines Theaters an, zu dem er alle Einwohner einlädt. In der Regel finden sich diese auch alle zur Vorstellung ein, schon weil es selten etwas Abwechslung in ihrem Alltag gibt. Während die gesamte Einwohnerschaft der Aufführung des Theaterstücks beiwohnt, plündern Ludewich Jager und Argos Hafergarb den Ort (natürlich haben die beiden sich zuvor vor den Dorfbewohnern verborgen). Um den Verdacht von den Schaustellern abzulenken, „stehlen" Ludewich und Argos auch immer die Kasse des Theaters, so dass Xeledor später bühnengerecht den Verlust der gesamten eigenen finanziellen Mittel beklagen kann. Sollte es vor Ort einen „Verwahrer"[3] geben, wird dieser vorher (gerne unter Zuhilfenahme von Zidanja Pescheleis „Mittelchen") unschädlich gemacht.

Eingeweiht sind übrigens alle Mitreisenden, einzig Elmai Peutler von Hollerwiese ist ahnungslos und tatsächlich zu einfältig und zu egozentrisch, um zu begreifen, was um sie herum geschieht.

Vielleicht sind Ihre Helden ja schlauer und decken die Schmierenkomödie auf …

[1] Siehe **Das Orkland, S. 46**.
[2] Siehe **Götter, Kulte, Mythen, S. 20, 57 u. 96** und **Wege der Götter, S. 19 u. 147.**
[3] Reisende Gesetzeshüter, die von Ort zu Ort ziehen, um Recht zu sprechen und Verbrecher zu jagen. Siehe **Reich des Roten Mondes, S. 117**.

Ein Beitrag für den WOPC 2017
in der Kategorie „On the Road“.

Idee, Text und Layout: Agonira
Lektorat: Blakharaz

ENCOUNTER 2GO

EINE 1-SEITEN-BEGEGNUNG

DER WÄHLERISCHE BRÜCKENTROLL

EINE DS-BEGEGNUNG VON AGONIRA FÜR DIE STUFEN 1-4

***Der wählerische Brückentroll** ist dazu gedacht, als kampagnen-unabhängiges Abenteuer auf der **Insel der Stürme** (siehe Insel2Go Die Insel der Stürme) gespielt zu werden, kann aber auch unabhängig davon verwendet und an einem beliebigen anderen Ort angesiedelt werden.*

HINTERGRUND – „TROLLSKI BEWACHEN BRÜCKE!“

Bei der Lelvabrücke südwestlich von Valen Coladris und in der Nähe des Knisternden Hains (siehe Insel2Go *Die Insel der Stürme*) haust seit Kurzem ein Brückentroll (Werte wie DS4-Troll), der über sich selbst in der dritten Person Plural redet und sich „Trollski“ nennt. Die SC könnten hier bspw. auf dem Weg zum Spinnensumpf, zu den südlichen Kreischenden Ebenen oder zum Knisternden Hain vorbeikommen. Trollski macht einen grundsätzlich friedlichen und für Trollverhältnisse außerordentlich gesitteten Eindruck, verlangt für das Passieren der Brücke aber von jedem Reisenden einen Wegzoll. Er begnügt sich allerdings nicht mit ein paar Geldstücken und hat auch keine ausgeprägte Vorliebe für ein bestimmtes Sammelgut (wie bspw. Stiefel), sondern ist bei der Wahl seiner Forderungen mitunter sehr kreativ.

DIE ZOLLGEBÜHREN – „TROLLSKI WOLLEN VON DIR…“

Für jedes Beinpaar, dass die Brücke überqueren möchte, wird eine Zollgebühr ausgewürfelt. Für jeden gezahlten Zoll darf die Brücke 2x passiert werden (hin und zurück). Verweigert man die Abgabe des geforderten Zolls, schlägt die Friedfertigkeit des Trolls wie bei einem bockigen Kind schnell in Trotz („Dann halt du nix benutzen Brücke! Gehen weg, los!!“) und Aggressivität („Sofort gehen, sonst Trollski müssen schützen Brücke!“) um, bis er schließlich angreift, um die SC fortzujagen (verfolgen oder töten wird er sie im Normalfall nicht).

W20	TROLLSKIS ZOLLFORDERUNGEN
1	Eine Haarlocke des SC. Trollski hätte auch gerne eine so wunderhübsche Haarpracht…
2	Einmal Trollskis Rücken schuppern. Er hat da eine Stelle, die schon seit Tagen juckt und an die er selbst nicht rankommt… Der langanhaltende und nicht abwaschbare Trollgestank erschwert allerdings Proben sozialer Interaktion für W20/2 Tage um -2.
3	Einen Witz erzählen. Nur bei einer 20 auf W20 findet Trollski ihn nicht lustig und verlangt einen anderen Wegzoll (erneut würfeln).
4	Ein zufällig ermitteltes Kleidungs-/Ausrüstungsstück des SC. Das würde Trollski mit Sicherheit ausgezeichnet stehen…
5	Eine Sturmseglerfeder von der Donnernden Bucht. Den Vogel aber bitte nicht umbringen!
6	Ein Stück Seife, ein Duftöl oder eine Hautcreme aus „Majevs Aromalädchen“. Ein früherer Reisender hat Trollski davon berichtet und ihm eine Empfehlung ausgesprochen…
7	Ein magischer Gegenstand. Egal ob Ausrüstungsgegenstand, Trank, Zauberspruchrolle…
8	Eine gesungene „Lalala“-Tonleiter. Trollski liebt Musik, ist aber selbst total unmusikalisch…
9	Ein Seil. Kann man immer mal gebrauchen…
10	Eine Geschichte von einem erlebten Abenteuer erzählen. Trollski würde auch so gerne Abenteuer erleben…
11	Ein verzauberter Besen aus Valen Coladris. Echt praktisch, das könnte Trollski hier auch gebrauchen, die Brücke ist so staubig!
12	Eine Süßigkeit. Marzipan aus Gisellas „Die Naschkatze“ käme sicher wunderbar an…
13	Ein beliebiges Musikinstrument. Es muss nicht mal gestimmt sein…
14	Ein „Edel“stein. Darf auch ein normaler Felsbrocken sein, man muss Trollski nur glaubhaft machen, dass er viel wert ist…
15	Eine Sturmmeerkatze. Trollski hätte so gerne ein Haustier…

W20	TROLLSKIS ZOLLFORDERUNGEN (FORTSETZUNG)
16	Eine Karte von der Insel der Stürme. Trollski wüsste gern mehr über seine Heimat…
17	Ein flauschiges Halsband aus „Elenwens Tierlädchen“. Würde sich sicher gut als Fingerring machen…
18	Ein (Kampf-)Talent des SC. Dass die „Übergabe“ des Talents nicht permanent ist, erfährt man erst nach Ablauf von W20/2 Tagen…
19	Ein Buch aus einer Bibliothek und eine halbe Stunde Vorlesezeit. Man kann nie genug gebildet sein…
20	Ein neuer Name. Er akzeptiert allerdings nur Trollski als „neuen“ Namen und wird daher alle noch so fantasievollen Namen ablehnen…

DIE GEHEIMNISSE – „TROLLSKI VERRATEN DIR…“

Macht man keine Anstalten bei der Entrichtung des Zolls, gibt Trollski außerdem jeweils ein (in seinen Augen) „Geheimnis“ über die Insel preis:

W20	TROLLSKIS GEHEIMNISSE
1	Eines Tages möchte Trollski die Elfenstadt besuchen. Aber wer passt dann auf seine Brücke auf?
2	Trollski mag Regen. Nur Blitze sind doof, die sind so hell und laut.
3	An der südlichen Küste ist ein unheimliches Schiff aufgelaufen (Dungeon2Go *Eine untote Fracht* aus dem WOPC 2016).
4	Roher Funkenfieper schmeckt nicht. Man hat noch Stunden nach dem Verzehr eine taube Zunge.
5	Trollski hat Angst vor dem großen Riesenpterodactylus, der gelegentlich am Himmel kreist. Happs, ist man weg!
6	Besitz ist sehr wichtig. Gehört einem etwas, darf kein anderer es nehmen, geschweige denn fressen. Trollski ist froh, dass ihm diese Brücke gehört und keiner sie ihm wegnehmen darf.
7	Gelegentlich kommen Torfstecher vorbei, die in den Spinnensumpf wollen. Oft haben sie Donnervögel dabei, die Trollski aber leider nicht fressen darf, weil sie jemandem gehören.
8	Von den südlich gelegenen Kreischenden Ebenen kommen manchmal verwirrte Donnervögel angerannt. Donnervögel sind sehr lecker.
9	Ein Reisender erzählte vor Kurzem von Rauchschwaden westlich von Valen Coladris (Szenario2Go *Rache ist giftgrün* aus dem WOPC 2016). Trollski kann aber nicht nachsehen gehen, weil er seine Brücke beschützen muss.
10	Trollski weiß nicht, was er von diesem Hefrach halten soll, von dem immer wieder alle reden. Er hat ihn noch nicht getroffen.
11	Der Spinnensumpf muss ein interessanter Ort für Elfen sein. Erst letztens kam mal wieder ein Kräuterkundiger auf dem Weg dorthin vorbei und noch nicht zurück. Trollski mag aber keine Spinnen, deswegen würde er dort nie hingehen.
12	Vor Kurzem kam ein Elfenjunge aus der Stadt hier vorbei und wollte zum Spinnensumpf. Er ist dort schon eine ganze Weile.
13	Trollski lebte vorher im Knisternden Hain, doch die Feen dort haben ihn vertrieben. Sonst waren die Feen eigentlich immer nett.
14	Die meisten Reisenden sind eigentlich ganz freundlich.
15	Die Echsenmenschen aus dem Spinnensumpf haben bereits zweimal Trollskis Brücke angegriffen. Gemeines Pack!
16	Es gibt viel zu wenig Abenteurergruppen. Die SC sind erst die zweite Gruppe, die an Trollskis Brücke vorbeikommt.
17	Harpyien sind widerborstige Monster. Trollski hasst Harpyien!
18	Bisher musste Trollski noch nie jemanden töten, er konnte immer alle Bösewichte vertreiben. Trollski hofft, dass das so bleibt.
19	Im Knisternden Hain gibt es einen magischen Teich.
20	Seit Trollski die Brücke beschützt, ist es hier viel sicherer. Man glaubt gar nicht, wie viele Bösewichte es gibt, die sich an der Brücke zu schaffen machen wollen!

EP: Pro Kampf (besiegte EP/SC)EP; Entrichteter Zoll je 15EP; Geheimnis erfahren je 10EP; Für die Begegnung 25EP

OLDE ROUTEMASTER

Ein Szenarioskizze für moderne Horror-Rollenspiele
als Beitrag zur OPC-Kategorie „On the Road“
von André „Seanchui“ Frenzer

Im Zentrum von Wales, auf der kaum genutzten Strecke zwischen Llanwrthwl und Elan Village am Caban-Coch-Reservoire verkehrt zwei Mal am Tag ein alter, ausgemusterter Doppeldeckerbus, der „Olde Routemaster“, wie ihn die Einheimischen nennen. Keiner der Einheimischen fährt mit dem „Olde Routemaster“, denn es ranken sich viele Legenden um den Bus. Wer fremd in der Gegend und in Eile ist muss bald feststellen, dass jede dieser Geschichten wahr ist…

HINTERGRUND

Der „Olde Routemaster“ verfügt über bemerkenswerte Eigenschaften. Wirkt der Bus von außen doch menschenleer und verlassen, wenn man an einer der wenigen Haltestellen zusteigt, so zeigt sich – einmal eingestiegen – dass der Bus bis auf den letzten Platz besetzt ist. Tatsächlich ist aber keiner der anzutreffenden Insassen noch am Leben: Wer den „Olde Routemaster“ betritt, betritt eine gefährliche Zwischendimension. Die hier auf ewig an die materielle Ebene gebundenen Seelen sind ohne Hoffnung auf Erlösung. Sie alle sind durch eine unerledigte Aufgabe, ein aufgeschobenes Bedürfnis oder eine nie erfüllte Hoffnung an unsere Welt gefesselt und sind auf ewig dazu verdammt, mit dem „Olde Routemaster“ die immer gleiche Strecke zwischen Llanwrthwl und Elan Village abzufahren.

Hier sind nun die neu zugestiegenen Fahrgäste gefangen und dürfen den Bus nur verlassen, wenn sie einen der an Bord spukenden Geister von seiner Qual befreien können, ihm dabei helfen, seine Aufgabe zu erledigen und seiner Seele Frieden zu schenken. Schaffen die neuen Fahrgäste es nicht, so können sie den „Olde Routemaster“ eben so wenig verlassen, wie seine vorherigen Fahrgäste und können nur darauf hoffen, dass eines Tages ein Passagier kommt, der sich ihrer Sorgen und Nöte annimmt…

DER FAHRER

Ethan Matthews ist Besitzer des „Olde Routemaster“, Betreiber der wenig lukrativen Linie „Llanwrthwl – Elan Village“ und zuletzt auch Fahrer seines alten, in London längst ausgemusterten Gefährts. Der wortkarge und an mangelnder Hygiene kaum zu überbietende Mittfünfziger ist ein wenig empathischer Typ, doch hat er längst verstanden, dass mit seinem Bus irgendetwas nicht in Ordnung ist. Wohin die wenigen Fahrgäste, die sich im Laufe des Jahres in den „Olde Routemaster“ verirren verschwinden, hat er sich nie wirklich beantworten können. Letzten Endes hat es ihn aber nie wirklich interessiert. Fakt ist, dass Matthews nicht unter den „üblichen Nebenwirkungen“ leidet, wenn er seinen Bus betritt oder ihn verlässt, geschweige denn, dass er je Kontakt mit seinen mitreisenden Geistern gehabt hätte.

Für ein kleines Handgeld ist Matthews bereit, jeden Umweg zu fahren, den sich ein Fahrgast wünscht – ein Segen, wenn man gerade einem Geist zu seinem Seelenheil verhelfen will und dafür einen Ort aufsuchen muss, der nicht gerade auf der Strecke liegt. So kann er – wenn auch unwissend – eine große Hilfe für Spielercharaktere in der Klemme sein.

DIE GEISTER

Die Geister sind darauf erpicht, neue Fahrgäste von ihrer Sache zu überzeugen. Sie stellen keine physische Gefahr für neu zugestiegene Passagiere dar; die größte Gefahr geht vom „Olde Routemaster“ selbst aus, und sie alle leiden unter dem gleichen Fluch: das Gefährt nie wieder verlassen zu können. Sie versuchen, sich flüsternd, rufend oder hektisch gestikulierend Gehör zu verschaffen, während sie um die Aufmerksamkeit der neu Zugestiegenen buhlen, damit sich endlich ihrer Sorgen und Nöte angenommen wird.

Bei den mitreisenden Geistern und ihren unerfüllten Sehnsüchten oder liegengebliebenen Aufgaben kann der Spielleiter aus dem Vollen schöpfen. So lassen sich viele verschiedene Abenteuer an das Seelenheil eines Geistes knüpfen; nach Spielleiterentscheid sind auch Raum und Zeit keine Grenzen gesetzt, können doch durchaus Geister in dem Bus angetroffen werden, die deutlich älter sind als der „Olde Routemaster“. Einige Beispiele:

- Der junge John Harrolds war auf dem Weg zu seiner Freundin, die zum Campen am Caban-Coch-Reservoire aufgebrochen war, um ihr einen Heiratsantrag zu machen, als er den „Olde Routemaster“ betrat. Das ist nun bereits Jahre her. Die Spieler stehen nun vor der Aufgabe, die junge Frau nicht nur ausfindig zu machen, sondern ihr auch den Verlobungsring nebst Johns schriftlich fixiertem Antrag zu übergeben. Leider ist das Mädchen mittlerweile längst verheiratet– und wohnt daher nicht nur unter anderer Adresse und anderem Namen, sondern hat auch einen äußerst eifersüchtigen Ehemann…
- Die alte Mabel Whitman ist auf dem Weg an die Südküste. Im Marinehafen von Cardiff liegt das Grab ihres im letzten Weltkrieg gefallenen Sohnes, dass sie nie besuchen konnte. Wie sie im „Olde Routemaster“ stranden konnte, ist ein Rätsel, dass sie sich selbst nicht beantworten kann.
- Die blutjunge Sarah Harper ist auf der Flucht vor ihrem Vater und auf dem Weg zum örtlichen Konstabler. Ihr Vater hat sich nach dem Tod der Mutter mehrfach an dem jungen Mädchen vergangen, bis sie die Hölle in ihrem Elternhaus nicht mehr aushielt. Sie floh mitten in der Nacht, von dem festen Wunsch beseelt, ihren Vater endlich anzuzeigen und machte den Fehler, den „Olde Routemaster“ zu betreten.



DER BLUTIGE WASSJEW UND SEINE BANDE

Ein Beitrag zum Winter-OPC 2017 von Tobias Gehring – System: Das Schwarze Auge – Kategorie: On the Road

Der Händler erblasste, als hinter der Biegung der Straße mehrere mit Äxten, Säbeln und Streitkolben bewaffnete, verwegen dreinblickende Gestalten aus dem Unterholz hervortraten und ihm den Weg versperrten. Im gleichen Augenblick sprang aus der Krone eines Baumes ein Goblin mit einem schartigen Säbel zwischen den Zähnen auf die Ladefläche des Wagens. „Heda!“, rief nun der bärtige, in Leder gerüstete Hüne. „Ich bin der Blutige Wassjew, das ist meine Bande, und ab sofort gehören die Ochsen und die Waren uns.“ Mit einem grimmigen Blick zu den beiden Bewaffneten, die den Händler begleiteten, fuhr er fort: „Ich rate euch, macht keine Dummheiten. Sicher habt ihr schon gehört, was mit denen geschieht, die sich uns widersetzen.“ Dabei vollführte er mit der Streitaxt zwei schnelle Schläge in der Luft, woraufhin die anderen Räuber hämisch auflachten.

Hintergrund: Die Straßenräuberbande des Blutigen Wassjew haust in den Rotaugensümpfen und macht die angrenzenden Straßen unsicher. Der Bande wird nachgesagt, bei ihren Überfällen besonders grausam vorzugehen, wenn man ihnen nicht gibt, was sie wollen. Tatsächlich hat die Bande gezielt auf diesen Ruf hingearbeitet – und zwar, um durch die Einschüchterung ihrer Opfer an deren Besitz zu gelangen und die gewaltsame Auseinandersetzung nach Möglichkeit zu vermeiden. Denn hinter der Fassade der brutalen, blutrünstigen Räuber verbirgt sich eine Bande, deren Mitglieder zumeist über wenig Geschick im Umgang mit Waffen verfügen und vor allem ums tägliche Überleben kämpfen. Entlaufene Leibeigene, geflohene Verbrecher, Goblins und andere Verzweifelte und Verachtete haben sich in den Sümpfen zusammengefunden und sich schließlich auf die Räuberei verlegt, um ihr Überleben zu sichern. Bei den meisten der angeblichen Untaten der Bande handelt es sich demgemäß um Gerüchte, die von inkognito auftretenden Räubern selbst in die Welt gesetzt wurden. Allerdings weiß die Bande auch, dass bisweilen auch den Worten Taten folgen müssen, damit das Bedrohungsszenario glaubhaft bleibt. So findet man alle paar Monate einen ermordeten, ausgeraubten Reisenden am Straßenrand.

Mitglieder: Die Bande zählt ein knappes Dutzend Mitglieder, darunter inzwischen auch zwei in den Rotaugensümpfen geborene Kinder. An den Überfällen beteiligt sich meist etwa die Hälfte der Bande, während die anderen das Lager bewachen und dort anfallenden Arbeiten nachgehen. Der **Blutige Wassjew**, eigentlich Wassjew Kunzke (44), desertierte aus der Armee Uriel von Notmarks, der als Verbündeter Borbarads im Bornland für Angst und Schrecken sorgte. Wassjew war nie ein überzeugter Borbaradianer, wohl aber ein bisweilen skrupelloser Soldat, und muss sich daher nach wie vor in den Sümpfen vor der Obrigkeit verbergen, da er vor seiner Fahnenflucht an verschiedenen Verbrechen von Uriels Heer beteiligt war. Da er einer der wenigen Bandenmitglieder mit Erfahrung im Kampf ist, stieg er schnell zum Räuberhauptmann auf. Das Erscheinungsbild des glatzköpfigen, fast 2 Schritt großen Muskelprotzes mit dem rostroten Vollbart, der noch immer die Lederrüstung und die Streitaxt aus seinen Zeiten als Soldat bei sich hat, sind bei der Einschüchterung von Opfern der Straßenräuber hilfreich.

Ihm zur Seite steht **Rowinja Arauken** (69), eine Tochter Satuarias, die zusammen mit ihrem Vertrauten, dem Raben **Kolkja**, einst dem Scheiterhaufen entfliehen konnte, nachdem Unwetter die Ernte des Dorfes, bei dem sie lebte, vernichtet hatten, und auf der Flucht vor der Inquisition in die Sümpfe zog. Die dürre Kräuterhexe mit dem schlohweißen Haar, deren rechtes Auge erblindet ist, beteiligt sich nicht an den Überfällen, sondern hat in Wassjews Abwesenheit die Oberhoheit im Lager inne. Außerdem dient sie als Heilerin. Ihr Vertrautenrabe wiederum leistet als unauffällige Patrouille gute Dienste: Mit seinen scharfen Augen erspäht er Menschen oder gefährliche Tiere, die sich dem Lager nähern, schon von weitem, und kann anschließend mittels eines *Zwiegesprächs* die Hexe über das Gesehene informieren, sodass geeignete Vorkehrungen getroffen werden können.

Zu den weiteren Bandenmitgliedern zählen u. a. das Leibeigenen-Paar **Ulmew** (25, rotbraune Locken, eisblaue Augen) und **Frinja Sjepensen** (23, stämmig, lispelt) die aus ihrem Heimatdorf flohen, nachdem der Bronnjar Frinja mit einem Bauern aus dem Nachbarort verheiraten wollte, und denen die beiden im Lager lebenden Kinder gehören; der Goblin **Xeetsch** (13, kupferroter Pelz, hinkt), der in einem harten Winter von seinem Stamm weggeschickt wurde, da die Vorräte nicht für alle reichten; und der Wagner **Mjesko Nagragski** (37, graue Schläfen, Hakennase) aus Ouvenmas, der im Suff einen Nebenbuhler um die Gunst seiner Angebeteten erschlug und sich nun in den Sümpfen vor dem Arm des Gesetzes versteckt hält.

Szenariovorschlag: Als kämpferische Zufallsbegegnung auf einer Reise durch Sewerien ist die Bande des Blutigen Wassjew verschenkt (zumal sie angesichts ihrer limitierten Kampfkraft einen weiten Bogen um die typische reisende Heldengruppe mit Krieger, Magierin und Elf macht). Erzählerisch reizvoll ist vielmehr das Spiel mit dem Ruf der Bande: In einer der Städte im Aktionsgebiet der Straßenräuber werden die Helden angeworben, um das Lager der Bande in den Sümpfen zu finden und anschließend einen Trupp Soldaten dort hin zu führen, der dem Treiben der Räuber ein Ende setzen soll. Dabei hören sie zunächst verschiedene Berichte von grausamen Untaten der Räuber und finden vielleicht sogar die Leiche eines von der Bande ermordeten Reisenden. Wenn sie aber schließlich das Lager erreichen, finden sie dort keine schwer bewaffneten Erzschurken, sondern eine Ansammlung ärmlicher, windschiefer Bretterverschläge, zwischen denen sich Kranke, Hungernde und die von Kopf bis Fuß mit dem Schlamm der Sümpfe verdreckten Kinder von Ulmew und Frinja herumtreiben. Wie werden die Helden reagieren?